『チョコボの不思議なダンジョン』中村光一氏独占インタビュー!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第21号通巻53号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.57

1997 10/31
定価490YEN

特別付録 メモリーカードシール50
『フロントミッション・セカンド』『悠久幻想曲』etc.
人気タイトルのMCシールがドーンと50枚!

リアルロボッツ ファイナルアタック
メルティランサー Re-inforce
グランツーリスモ
クリティカルブロウ
悠久幻想曲2
竜機伝承

徹底攻略
悠久幻想曲
フロントミッション セカンド
ストリートファイターコレクション
MOON
ダービースタリオン
ブレス オブ ファイアⅢ

完全解析
新要素がすべてわかる!
ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.57
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年10月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第21号通巻53号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124575100497
©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24575-10／31

『チョコボの不思議なダンジョン』中村光一氏独占インタビュー!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第21号通巻53号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.57

1997 10/31
定価 490YEN

特別付録
メモリーカードシール50
『フロントミッション・セカンド』『悠久幻想曲』etc.
人気タイトルのMCシールがドーンと50枚！

リアルロボッツ ファイナルアタック
メルティランサーRe-inforce
グランツーリスモ
クリティカルブロウ
悠久幻想曲2
竜機伝承

徹底攻略
悠久幻想曲
フロントミッション セカンド
ストリートファイターコレクション
MOON
ダービースタリオン
ブレス オブ ファイアIII

完全解析
新要素がすべてわかる!
ファイナルファンタジーVII インターナショナル

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.57 完全解析／ファイナルファンタジーVIIインターナショナル 特別付録／メモリーカードシール50
発行：メディアワークス

PlayStation
タッチミ〜
フィールミ〜
ラズミ〜
プレイ! PlayStation '97
第6回
『500台の試遊台にタッチミ〜』
プレイステーションクラブフェスティバル'97-'98
●東京 11/15(土)・16(日)
幕張メッセ展示ホール
●名古屋 11/23(日)・24(祝)
名古屋市総合体育館レインボーホール
●福岡 11/29(土)・30(日)
マリンメッセ福岡アリーナ
●大阪 12/6(土)・7(日)
アジア太平洋トレードセンターAホール
●札幌 12/20(土)・21(日)
月寒グリーンドーム中央ホール
開催時間（各会場共通）
10:00〜12:00 プレイステーション・クラブ会員専用
12:00〜16:00 プレイステーション・クラブ会員・一般
＊会場内の混雑状況により入場制限を行う場合があります。
あらかじめご了承ください。
入場資格
●プレイステーション・クラブ会員の方
（お友達2名まで一緒に入場できます）。
●下記の5誌に付いている入場券をご持参の方。
10/23・11/6発売 「PlayStation Magazine」
10/30発売 「HYPER プレイステーション」
10/31・11/14発売 「電撃プレイステーション」
11/7・14発売 「THE PLAYSTATION」
11/16発売 「HYPER プレイステーション RE-MIX」
＊会員の方は会場入口にてメンバーズカードを提示してください。
●イベント当日、会場周辺は大変混雑が予想されますので、公共の交通機関をご利用ください。
●会場内での飲食は禁止です。
●小学生以下の場合は、保護者の方もご一緒に入場できます。
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わずに生じた事故については、主催者は一切責任を負いません。
主催
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーション・クラブ事務局
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830 (10:00〜17:30、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

林「タッチミ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜！」
—今月のテーマは『プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98でソフトにさわりまくろう』ってことですね？ 林さん。
林「ミ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜！」
—叫ぶのはもういいです。
林「いいですか」
—今回のフェスティバルはこれまでの派手なゲームイベントと全く違うそうですが、どのへんが違うのでしょう？
林「ではお話しします。驚いたことに今回のイベントでは写真のような女性シンガーがゴスペルを歌ったりしません」
—当たり前です。
林「その彼女がハイレグになったりもしません」
—当たり前です。
林「その彼女が実は着ぐるみで、裏返すとパラッパになるなんてことも当然ありません」
—ではそろそろフェスティバルの内容について。
林「へい。このイベントのすごいところは500台の試遊台がこの期に及んでまだ全部そろってないこと。じゃなくて、新作ソフトがじっくり体験できること」
—ほうほう。で、体験できるソフトはどのくらい？
林「約70のメーカーさんからものすごい数のタイトルが出展されます。マジで多い。例えて言えば、この広告つくってるクリエイティブディレクターのK氏が打ち合わせ中に『正直なこと言うと』って口にする回数くらい多い」
—ということは林さんが酔っぱらったときに『佐伯のヤロ〜』って口にする回数より多い？
林「多い」
—プレイステーション・クラブ会員への特典は？
林「午前10時から12時まで優先入場できる。一般入場の前だから余裕でプレイできて優越感にもたっぷり浸れます。これは素敵。他には？」
—何かください。
林「話題ソフトの体験版やここでしか手に入らないグッズを配布する予定。他には？」
—出展ソフトはどんなものが？
林「そりゃもうSCEをはじめ各ソフト会社から超大作・話題作が続々。まだ完全に決まってないから名前は言えないけど、ソフトの質についてはこのステハニー☆林を信じてほしいわね」
—林さんを信じる・・・？
林「文句ある？」
—・・・信じます。
ちなみにプレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98は、ただひたすらソフトを体験したいユーザーの方のためにただひたすらソフトを体験してもらうイベント。なんと東京500台、名古屋、福岡、大阪、札幌300台の試遊台をズラッと設置して新作ソフトを心ゆくまで楽しんでもらいますぞ。もちろんソフトの質は保証付き。写真のようなシンガーやきれいなおねーさんだけが目当ての人にはちょっとつらいソフト体験最優先イベント。会場でプレイステーション・クラブの会員受付もやってるからこの際入会するのも一興。入場無料。絶対来いよな。
PlayStation
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
画面分割で今年は2人一緒に楽しめる！
FORMULA1 97
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
1000対1000のバトルは凄いぞ！
スペクトラルフォース
シミュレーションゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)アイディアファクトリー
テーマは心の絆と心の恐怖なのだ。
ムーンライトシンドローム
サイコホラーアドベンチャー
標準価格6,200円（税抜）
絶賛発売中
(株)ヒューマン
モンスターを助けて歩く心温まるRPG。
MOON
リミックスRPGアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
10月16日発売予定
(株)アスキー
かわいい育成ゲームとしても楽しめるよ。
こみゅにてぃぽむ
メルヘンチックあくしょんRPG
標準価格5,800円（税抜）
10月30日発売
(株)フィルイン カフェ
PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円
（税抜）
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Licensed by Formula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. FORMULA1 97™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations. ©1997 IDEA FACTORY ©HUMAN 1997 ©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. ©Fill in Cafe Co.,Ltd.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

こりゃサルにならずには、いられまいて。

monthropus erectus

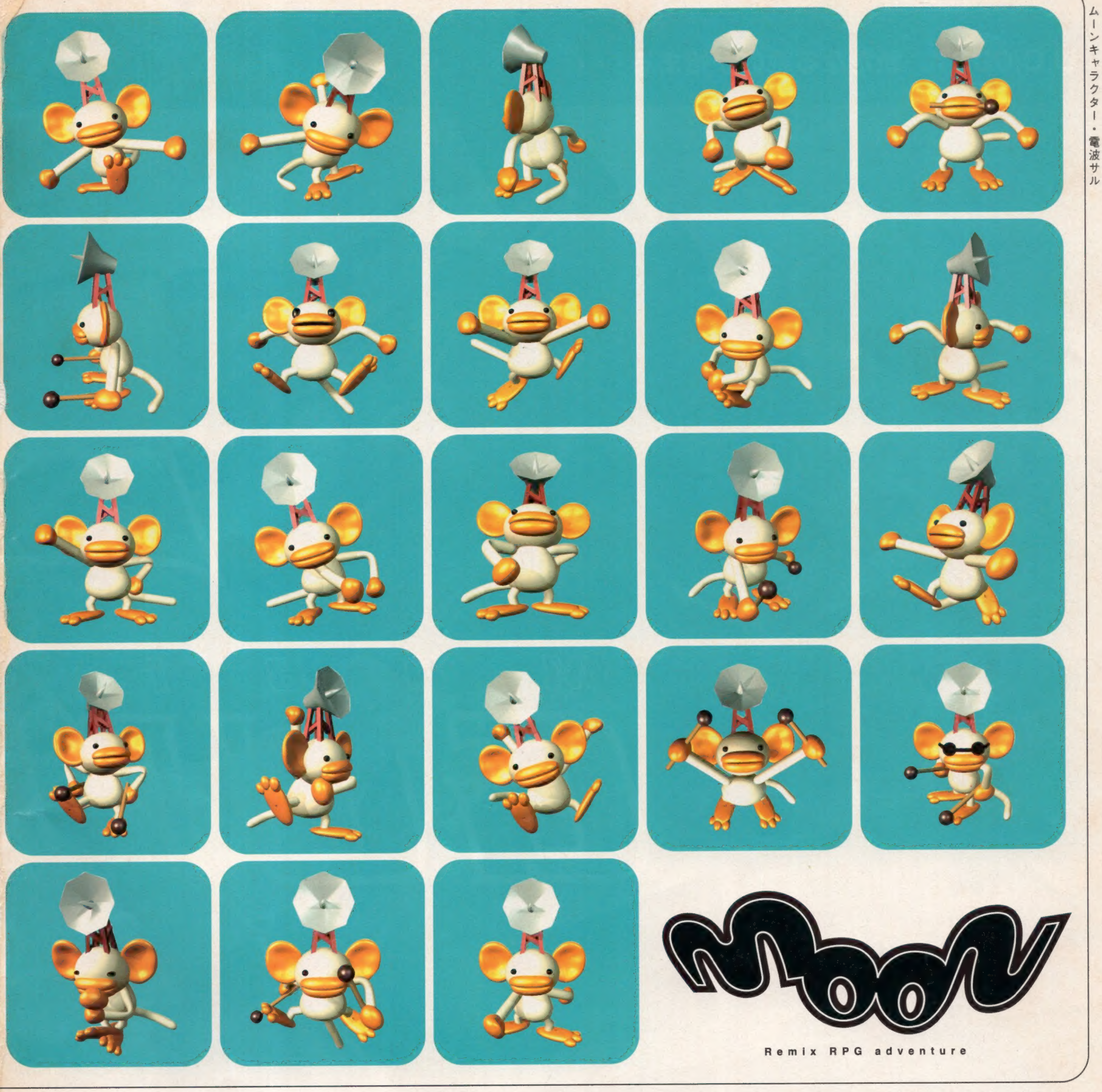
出現！月光サル軍団。
「急げ！満月だ！」

勇者は町の嫌われ者。そして少年の目的は「戦い」ではなく、モンスター達の魂を救うことだった！月を失った世界に迷い込んだ、少年の運命は…!? 型破りのRPG「MOON」に、サル達も思わず待ちきれず踊りだしたゾ。いよいよ満月の日、発売！

プレイステーション対応
リミックスRPGアドベンチャー

標準小売価格
5,800円（税抜）

PlayStation



ムーン

10月16日(木)
満月の日、発売

初回生産分のみMOONひみつシール入り

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/

1997年11月21日発売予定
オリジナル・サウンド・トラック
演奏/Thelonious Monkeys他　WDCD-25018
¥2,548(税込)　発売：ワンダーエンターテイメント(株)

1997年10月下旬発売予定
公式ガイドブック
本体¥1,200(税別)　発売：アスキー

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.
マークおよびPlaystationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

FAKE∞REAL　MD system　LOVE·de·LIC　Primitive Hands

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

U.C.0087、新たなる戦いが始まる・・・

〈3Dアクションシューティング〉
機動戦士Zガンダム　97年年末発売予定!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください

バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 1997

PlayStation

プレイステーション用ソフト **CD-ROM 2枚組 ¥7,800（税別・予価）**

マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI

PlayStation
装甲騎兵ボトムズ外伝
Blue Knight
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
BLUE KNIGHT
VOTOMS
VOTOMS
VOTOMS
COMING SOON
VOTOMS
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
初回限定版(オリジナルカラーデュアルモデル同梱)
「Perfect Soldier BOX」発売!!
9,800円(税別)
通常版特別仕様(初回生産分)発売
対戦トレーディング・カード「ザ・バトリング・カード」対応特別仕様レア・プレミアムカード3枚セット同梱。
先着キャンペーン実施中
今、「青の騎士ベルゼルガ物語」を予約すると先着で対戦トレーディングカード「ザ・バトリング・カード」対応のプレミアムカードとメモリーカード用ホログラムシールをプレゼント!詳しくは、店頭で!
※プレゼントのお渡しは商品お渡し時となります。
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
VIRTUALITX
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
Vol.57 Oct.31,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
アイマックス将棋Ⅱ……109
アザーライフ アザードリーム……98
RPGツクール3……201
ウィザーズハーモニー2……195
ウイニングポスト2 ファイナル'97……108
エクサレギウス……189
オーバートライビン スカイラインメモリアル……108
か
風のクロノア……170
学校を作ろう!!……201
可変走攻ガンバイク……26
GUNTU……199
きまぐれマイベイビィ……166
Cu-On-Pa（クオンパ）……109
グランツーリスモ……156
クリティカルブロウ……160
黒の剣……109
幻世虚構 精霊機導弾……197
コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～……196
さ
サイキックフォースパズル大戦……107
坂本竜馬・維新開国……199
Jリーグ実況ウイニングイレブン3……190
実況パワフルプロ野球'97開幕版……118
重装機兵ヴァルケン2……197
修羅の門……199
STARWINDER……107
ストリートファイターコレクション……68
スノーブレイク……201
スペクトラルタワーⅡ……24
ゼノギアス……94
双界儀……168
ソウルマスター……200
た
大航海時代外伝……108
タクティクスオウガ……122
ダービースタリオン……76
チョコボの不思議なダンジョン……84
天空のエスカフローネ……107
東京魔人学園 剣風帖（仮）……201
闘神伝NEXT……20
どきどきシャッターチャンス……178
ドミノ君を止めないで……198
トランスフォーマー ビーストウォーズ……199
トリハズ △……199
な
NOeL～La neige～……164
信長の野望 将星録……193
は
ハイパーオリンピック イン ナガノ……201
パチスロ完全攻略～グランキープロ～……108
バックガイナー……172
BATTLE FORMATION……200
パワーステークスGrade1……195
ファイナルトゥーム……108
ファイナルファンタジーⅦインターナショナル……28,108
FORMULA1 97……176
ブラッディロア……188
ブリガンダイン……96
フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～……108
Blaze&Blade～Eternal Quest～……201
ブレス オブ ファイアⅢ……115
プロジェクト・ガイアレイ……192
フロントミッションセカンド……46,106
ボイスファンタジア 失われたボイスパワー……108
ま
マイクロマシーンズ……194
マジカルドロップⅢ～よくばり特大号！～……191
マリア……22
ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート……187
MOON……72
ムーンライトシンドローム……109
メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98……107
メルティランサーRe-inforce……14
桃太郎電鉄7……174
や
悠久幻想曲……62
悠久幻想曲2……18
夢・色いろ……201
ら
ラグナキュール……127
リアルロボッツファイナルアタック……10
竜機伝承……90
リンダキューブアゲイン……107,120
Lomax……199

電撃特報

見たい、知りたい電撃だけの最新情報満載!

1 リアルロボッツファイナルアタック……10
2 メルティランサーRe-inforce……14
3 悠久幻想曲2……18
4 闘神伝NEXT……20
5 マリア……22
6 スペクトラルタワーⅡ……24
7 可変走攻ガンバイク……26

総力特集

FFⅦインターナショナル……28

AUTUMN COLLECTION

秋冬のPSトレンドはこれでバッチリ! 実り豊かな新作ソフト大公開!

グランツーリスモ……156
クリティカルブロウ……160
NOëL~La neige~……164
きまぐれマイベイビィ……166
双界儀……168
風のクロノア……170
バックガイナー……172
桃太郎電鉄7……174
FORMULA 1 97……176
どきどきシャッターチャンス……178

攻略Station

人気ゲームを徹底攻略!!

攻略Station……45
●フロントミッションセカンド
●悠久幻想曲
●ストリートファイターコレクション
●MOON
●ダービースタリオン

GoGoRPG

話題のロープレ情報満載!!

GoGoRPG……83
●チョコボの不思議なダンジョン
●竜機伝承●ゼノギアス
●ブリガンダイン
●アザーライフ アザードリームス

ゲームの難所をさらに深く攻略

電撃PlayQuestion……115

特別付録

メモリーカードシール50

新作ソフトレビューtheDEEPER……106
電撃PSコロシアム……110
[読者イラスト] 4色奴隷……112
ウラワザデータベース……126
[まんが]ラグナキュールはじめて物語……127
[連載読み物]電撃コラムス……131
[読者ページ]PSの奴隷……135
読者アンケート……146
読者プレゼント……147
NEXT WAVE?……202
電撃ランキングステーション……204
[情報ページ]電撃NEWS STATION……216
次号予告+広告インデックス……223
新作ソフトスケジュール……224

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※※本誌内の価格は指定のないかぎりすべて税込みになっています。

REAL ROBOTS FINAL ATTACK

リアルロボッツファイナルアタック

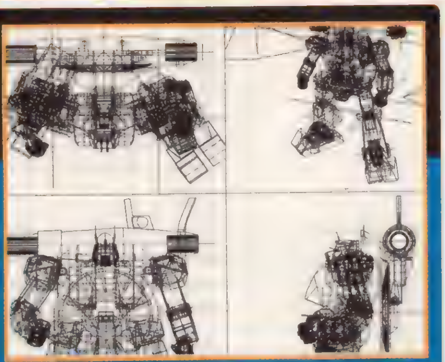
リアルロボッツファイナルアタック

12月(予) D・STG ▶¥5,800 ▶バンプレスト ▶TC ▶2P対戦可

現在、注目度ナンバー1の完全3D空間対戦STG『リアルロボッツファイナルアタック』。今回は機体別の特徴をチェックするぞ！

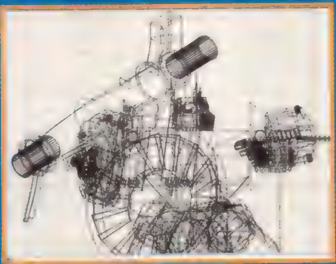
 ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©BANPRESTO 1997

リアルロボットたちのメインウェポンを大公開!



機体名

ウォーカー・ギャリア



PILOT ジロン・アモス

重戦機に見えるウォーカー・ギャリアだが、意外と機動性があり、スピード重視の戦法もOK。誘導性に優れたブーメラン（イディオム投げ）をメイン武器とし、バズーカやイディオム・ミサイルで相手を追いつめ、ダッシュの終わり際にブーメランが当たるタイミングでイディオム投げを決めるのだ。

3種類のウェポン

○ボタン バズーカ

単発で弾を発射するバズーカ。ホーミング性能はあまりないが、威力は高い。前ダッシュ中に発射すると連発になるので、前ダッシュから狙おう。

△ボタン イディオム・ミサイル

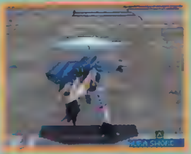
前方に広範囲でバルカンのような細かい弾をまき散らすイディオム・ミサイル。威力が小さく、見た目よりも攻撃判定が狭いのであまり使えない。

□ボタン イディオム投げ

ホーミング性能の高いブーメランを投げるイディオム投げ。威力はかなり大きいが、1度投げてしまうと戻ってくるまで投げられないのだ。

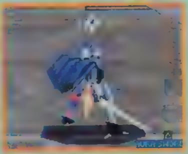
3種類のウェポン

○ボタン オーラソード（横）



剣を横に振って攻撃するオーラソード。敵と距離が離れている状態では、剣風が弾のように前方へ飛んでいく。ホーミング性能も高いので使える。

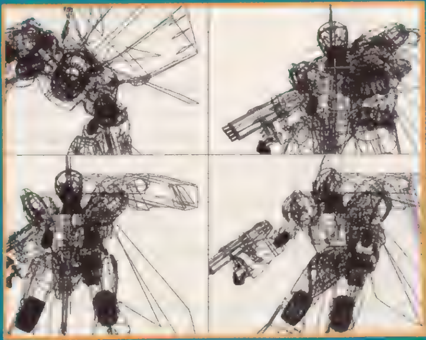
△ボタン オーラショット



連射が利くオーラショット。オーラソードが使えない場合に、ゲージが溜まるまでのつなぎの武器として使える。ホーミング性能は高くない。

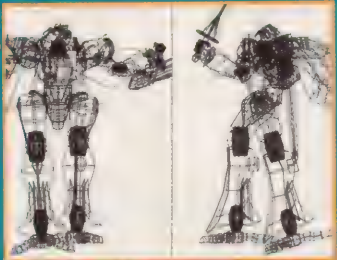
□ボタン オーラソード（縦）

オーラソードの縦斬りバージョン。横よりも攻撃判定が強く、大抵の武器には撃ち勝つことができる。前ダッシュしてくる敵に対して効果的だ。



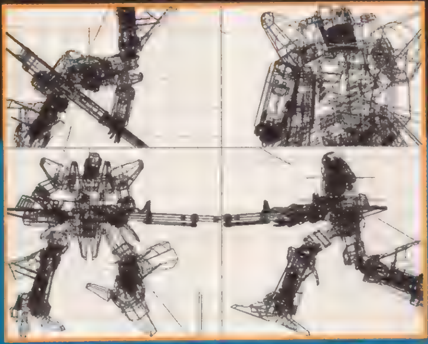
機体名

ダンバイン



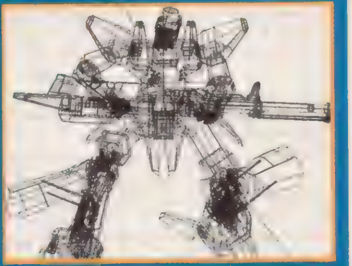
PILOT ショウ・ザマ

機動性に優れたダンバインは、地上でのダッシュはもちろん、空中ダッシュを多用することで相手の攻撃をかわすことができる。主力武器となるオーラソードは攻撃力が高く、相手の弾を相殺、場合によっては一方的に撃ち勝つこともあるのだ。スピードで相手を翻弄してオーラソードを狙おう！



機体名

エルガイム



PILOT ダバ・マイロード

近距離、遠距離とバランスの取れたウェポンを装備しているエルガイム。前方に広範囲の爆炎をまき散らすSマインで相手の行動範囲を狭め、動きが止まったところにパワーランチャーを撃っていく。間合いが近い場合は、ダッシュで近づいてからセーバーで斬りつけるのも効果的なのだ。

3種類のウェポン

○ボタン パワーランチャー

ライフルからビームを発射する攻撃。ホーミング性能は高くないが、着弾するまでのスピードはかなり速い。主にダッシュから狙うといいぞ。

△ボタン セーバー

横にソードを振り、剣風を飛ばして攻撃するセーバー。近距離がメインとなるが攻撃判定が強いので、相手の撃ってきた弾を消すのにも使える。

□ボタン Sマイン

Sマインは、前方に爆炎の柱を立てて広範囲に攻撃ができる武器。障害物を貫通して攻撃できるので、物陰に隠れている相手に有効だぞ。

機体名

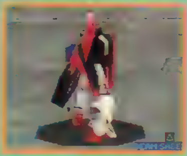
Zガンダム

PILOT
カミーユ・ビダン

機動力、攻撃力共にパフォーマンスの高いZガンダム。連発するグレネードで相手の動きを封じ込め、ダッシュからのビームライフルで攻撃の主導権を握ろう。また、相手を見失ったときにも、自動的に相手を正面にとらえる、ダッシュ攻撃が便利。その高い機動力を生かし、常にダッシュ攻撃を心がけるのがポイント。ただ、ビームサーベルは相手の攻撃を打ち消せるので、立ち止まった状態で使用するといいぞ。

3種類のウェポン

○ボタン　ビームライフル



着弾の速いビームライフル。ホーミング性能も若干あり、Zガンダムの主力武器になる。前方向へのダッシュ中に出すととても効果的なのだ。

△ボタン　ビームサーベル

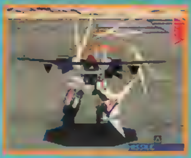
ビームサーベルを横に振り、剣風を飛ばす。剣風には相殺能力があり、相手の弾を打ち消すことができる（一部を除く）。近距離でも有効な武器。

□ボタン　グレネード

小型の爆弾を投げつけ、障害物にぶつかるか一定時間が経過すると爆発するグレネード。爆風が広がるため、相手の足止めをするのに効果的。

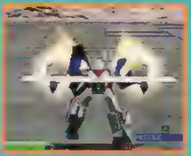
3種類のウェポン

○ボタン　レールガン



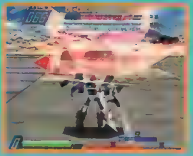
通常のショット。通常は単発だが、前方向、あるいはサイドへのダッシュ時に出すと3発連なって飛んでいく。ダッシュをメインに戦おう。

△ボタン　ミサイルランチャー

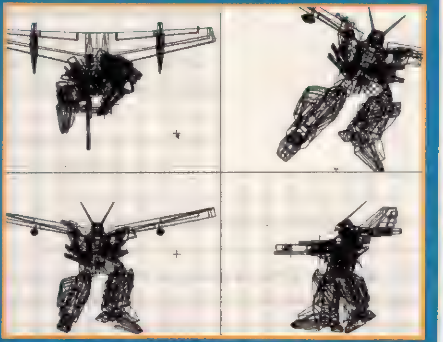


翼に装備した大型ミサイルを発射して攻撃する。弾のスピードは遅いが、その威力は絶大。ドラグナー1のメイン武器になるのは間違いない。

□ボタン　手榴弾

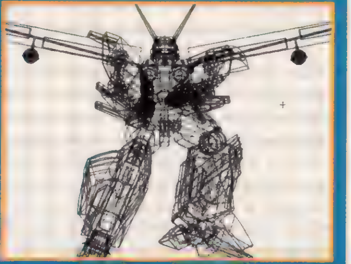


地面を這う手榴弾が障害物にぶつかったり、一定時間が経過すると大きなドーム型の爆発が起こる。相手をけん制するのに役立つぞ。



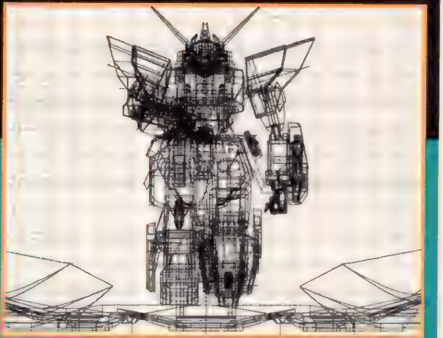
機体名

ドラグナー1カスタム



PILOT
ケーン・ワカバ

ドラグナー1は歩行速度が遅く、ダッシュ距離が短い。そのぶん、装備している武器の威力はかなり高いので、あまり動かず確実に攻撃を当てていくようにしよう。メインウエポンとなるのがミサイルランチャーで、前方へのダッシュから出すと4発発射できるのだ。相手のダッシュに合わせ、自分のダッシュが終わるギリギリのタイミングでミサイルを発射するといい。ヒットすれば相手の体力をかなり減らせる。



機体名

シャイニングガンダム

PILOT
ドモン・カッシュ

機動力に優れたシャイニングガンダムは、ダッシュを多用して立ち止まらないようにする。ダッシュの際は、シャイニングショットとマシンキャノンを利用して相手に近づく。シャイニングガンダムは近距離戦を前提としている機体で、とくにビームソードによる斬り攻撃は威力絶大！　攻撃判定が大きいので、多少軸がずれていても相手を斬ることができるぞ。そして必殺のシャイニングフィンガーは……!?

3種類のウェポン

○ボタン　シャイニングショット

腕から単発のショットを撃ち出す武器。ホーミング性能は低く、威力も小さい。ダッシュからけん制程度に使用するといいだろう。

△ボタン　マシンキャノン

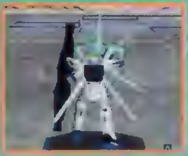
前方へ細かい弾をばらまいて攻撃する。この武器もけん制程度にしか使えないが、これでいかに相手を追い込んで接近戦で斬るかがポイント！

□ボタン　ビームソード

ソードを振り、剣風を飛ばす。だがこの武器は遠距離で使用するのではなく、近距離で相手を斬ってこそ威力を発揮する。接近戦へ持ち込もう。

3種類のウェポン

○ボタン　バスターライフル



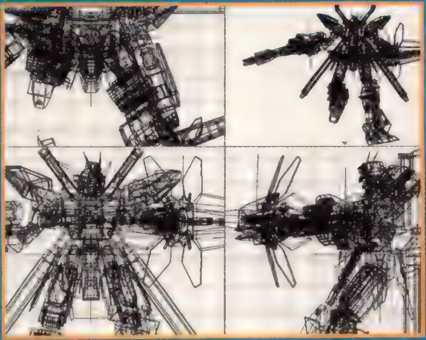
ホーミング性能は低いものの威力はそこそこあり、着弾も速いので使える。基本は前方へのダッシュ中だが、サイドで揺さぶるのもいい。

△ボタン　ディバイダー

大きなシールドから4本のレーザーを発射する攻撃。攻撃判定が強く、相手の弾を相殺して攻撃することもできる。強力な武器の1つだ。

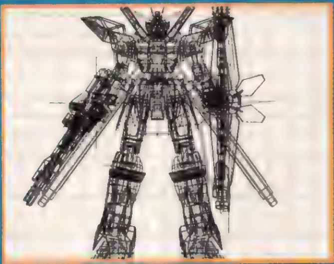
□ボタン　手榴弾

前方に手榴弾を投げ、ドーム型の爆風を巻き起こす。飛距離がないため障害物越しで相手と膠着状態になったときに使用するといいだろう。



機体名

ガンダムエックスディバイダー



PILOT
ガロード・ラン

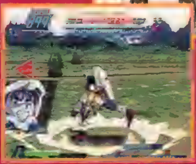
開発中では、まだ武器による攻撃のデータが入ったばかりで、全体的なパフォーマンスは不明。感触的には、Zガンダムの扱い易さにドラグナー1の火力をプラスした感じだ。ショットをメインとした戦いが予想され、ダッシュ攻撃が重要なポイントになりそうだぞ。また、ウェポンでの大きな魅力は、ディバイダーの破壊力！　攻撃範囲が広く、相打ち覚悟で撃っても差し引きプラスできるほどだ。

開発中の残り3機は!?

機体名

R-1

PILOT
リュウセイ・ダテ



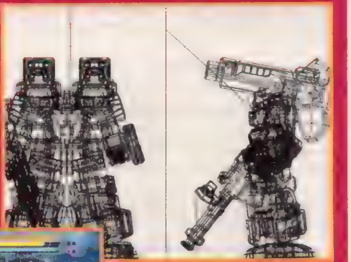
▲ガンダムに近いフォルムのR－1。実力派!?

スリムなボディから、かなり機動力が高い機体だと予想される。タイプ的には、ダンバインをパワーアップしたような性能になるかも。

機体名

R-2

PILOT
ライティース・F・ブランシュタイン



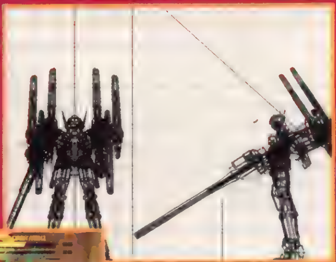
▲重みを感じるR－2の武器は、どうなる？

見るからに重量級のR－2は、パワータイプの機体になると思われる。1発逆転の破壊力を秘めたキャラクターに魅力を感じる人にはピッタリ!?

機体名

R-3

PILOT
アヤ・コバヤシ



▲かわいさが漂う(？)R－3。人気が出そうだ。

登場する機体の中で、唯一女性型のフォルムをしているR－3。やはりアクションも女性らしく、華麗で優雅なのだろうか。注目度ナンバー1。

多彩なフィールドにも注目!!

フルポリゴンによる3D空間のステージには、多彩な仕掛け、演出が施されている。岩場や建築物などの障害物があったり、一転して何もない広いステージ、また極端に狭いステージなどいろいろなバリエーションがあるのだ。ステージによって攻略法が生まれ、戦いがさらに面白くなるぞ。

森林ステージ

コンビナートステージ

障害物も破壊可能!?

◀障害物の中には、破壊できるものもある。戦略的だ

電撃特報
DENGEKI SCOOP 2

宇宙の平和を守るため、かわいい(?)
美少女ランサーたち

宇宙の平和を守るために、集結した6人のランサーたち……。強く、そして魅力的な彼女たちに再び会える日がもうすぐやって来る！　今回は、キャラクターを中心にスクープ情報も交えて、この話題作の魅力を紹介していくぞ!!

メルビナ・マクガーレン
知、勇、ともに優れたEMP分署長官。常に冷静で、その判断は実に的確。旧貴族の血を引く。

シルビィ
射撃を得意とするEMP分署のランサーたちのリーダー。恋に恋するオトメチックな一面もアリ。

ナナ
異世界・プロミスランドから時空を超えてやって来た魔法使い。口調は辛辣だが、実は寂しがり屋。

サクヤ・ランサイワ
聖アーカネスト寺院の高級司祭。物静かで誰にでも優しく、仲間たちの心の拠り所となっている。

メルティランサー Re-inforce
リ・インフォース

DENGEKI SCOOP ▶ メルティランサー Re-inforce

©1997 TENKY Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.

後輩を1人前にするため…
が帰ってくる!!

独占スクープ!

話題のOVA『メルティ～』のプロモーションムービーがソフトに収録されていた!!

ファンの間で、現在話題沸騰中のOVA版『メルティランサー』。そのプロモーション用ムービーが、本作『～Re-inforce』内に収録されていることが判明! 物語の始まりは2087年。新たな事件の予感、新司令官とランサーたちとのトラブル、謎の美女"D"の登場など、完全オリジナルストーリーで贈る、もう1つの『メルティランサー』。その興奮が一足先に体験できるぞ!!

新たなる危険の予感…

今度は一体どんな事件が!?

ジュン【神城潤】
唯一の地球人ランサー。シルビィをライバル視するあまり暴走しがちだが、本当はとても仲がいい。

アンジェラ
古代種族により作られたバイオソルジャーの末裔。人一倍食欲旺盛で、いつも元気な女の子。

ランディ【ランドルフ・シャイゾンボルグ】

だけど主人公はこの人➡

銀河警察機構の養成学校を次席で卒業した優等生。幼い顔立ちに反して常に毅然とした態度を崩さないが、いとこのシルビィには頭が上がらないらしい。

OVA『メルティランサー』
'98年春より全6巻リリース予定! 乞うご期待!

メルティランサーRe-inforce

12/4 (予) 育成SLG	▶¥6,800(予)	▶イマディオ
	▶MC(1ブロック)	▶CD2枚組

謎の少女やライバルたちの登場で 今回もランサーたちは大忙し!!

パティ

物語のカギを握る（？）少女

謎の組織のアジトで、ランディたちにより救出される。名前以外の記憶をすべて失っているため、身元が判明するまでEMP分署で身柄を預かることに。物語に大きく関わる少女。

▲謎の組織のアジトで保護された少女は、すべての記憶を失っていた。彼女には一体何があったのか。

ミルキーマート

銀河系一のスーパーマーケット

「銀河の味をご家庭に」をモットーに、銀河中にチェーンを広げるスーパーマーケットの地球支店幹部の3人組。開店した地球支店は、好評を博している。私設の保安部隊を持っているとのことだが、実は彼らはランサーたちの敵なのだ。

魅力的なライバルキャラとのからみも、『メルティ～』の大きな魅力。今回も個性派がそろい、ランサーたちを苦しませてくれるぞ。ここでは、そんなライバルキャラと謎の新キャラを紹介するぞ。

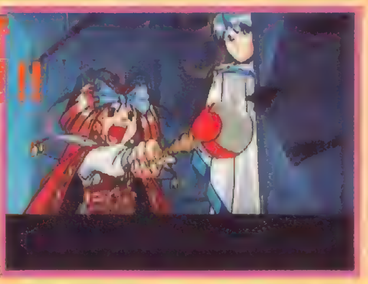
検証 本作『Re-inforce』は前作とどこが変わったか？

▶戦闘はターン制に。主人公の行動が指示できる。

本作『Re-inforce』は、CD 2 枚組でのリリースとなる。このことからもわかる通り、さまざまな点で前作と比べ、強化が図られているぞ。ゲームシステムの変更は一部のみなのだが、サクサクとプレイできる快適さは、前作以上になっている。ここではどの点がどのように変わったのか、ポイントをしぼって紹介していくぞ。

あらゆる面でパワーアップ!!

前作で大好評だったムービーは、今回からゲーム中にも挿入されるようになり、総時間が15分となったぞ！　また、イベント数、メッセージ数も前作の 3 倍以上に増えている。もちろん前作同様、キャラのメッセージはフルボイスだ。



▲今回は、随所に迫力のムービーが挿入される。前作のムービーがオープニングの 2 分だけだったことからすると破格のボリュームアップだ！

破戒神官トリオ

聖アーカネスト寺院の巡礼者たち

銀河3大宗教の1つである、「聖アーカネスト寺院」の巡礼者たち。全員それぞれの理由で、とってもお金好き。どうやら地球の移動寺院に巡礼に来たのも、何らかの目的があってのことらしいのだが……？

維新組

EMP警察特別機動班

EMP警察に新設された、異星人犯罪対策部隊で、高い機動性と強力な武装が特徴。犯罪者には実力行使を辞さず、その手段には容赦がない。地球人により構成された組織で、銀河警察機構に対しライバル心を持つ。

ストーリーはマルチエンディングに!!

今回の主人公・ランディは、ゲーム途中で上級職資格を取ることになる。資格は3種類あり、どれを目指していくかによって、ストーリーが変化するようになっているのだ。つまり、最低でも3つの重厚なストーリーが楽しめるってワケだ！　資格の取得にはランディ自身のパラメータが大きく関わってくるらしい。さまざまな育て方を試してみよう!!

▲選べる資格は捜査系、指揮系、攻撃系の3種類。ちなみにメルビナは、このすべての資格を修得している。さすがは長官!!

ゲームの流れ

- 1年目開始：研修期間開始【基礎講習開始】
- 3カ月経過：【基礎講習終了】
- 1年目終了：研修期間終了／正規捜査官任官
- 2年目開始：正規捜査官の任務開始
  - 捜査系能力重視　サーチャー編
  - 指揮系能力重視　インスペクター編
  - 攻撃系能力重視　コマンダー編
- 2年目終了：上級職捜査官任官試験
- 数年後：マルチエンディング

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

ついに明らかになった悠久

エンフィールドへ赴任してきたばかりの政府の役員

悠久幻想曲2(仮)

98年春(予)	▶価格未定 ▶メディアワークス
育成SLG	▶MC（ブロック数未定）

新たな物語や出会いに胸を膨らませているファンのみなさん、お待たせしました！『悠久幻想曲2(仮)』で仲間になる10キャラのうち、謎に包まれていた４人の新キャラがついに明らかになったのだ。今回はその４人の魅力溢れる設定&イラストをバッチリ紹介していくぞ。
彼らは自警団の隊員である主人公の青年と一体どんな出会い方をするのかな？

ヴァネッサ・ウォーレン
Vanessa Worren

若くして政府の役員となったキャリアウーマン。しかし、勝ち気で正義感が強く、とても真面目な性格なために融通の効かない一面も持っている。ひょっとしたら、その性格のせいで、トラブルメーカー的な存在になるのかも。また、手にしている拳銃は護身用のもので、常に持ち歩いている。機嫌を損ねたりしたらいきなり撃たれる！　なんていうこともあったりして……。

とある資産家の跡取り息子

リオ・バクスター
Rio Baxxter

なに不自由なく暮らしている、とある資産家の跡取り息子。閉鎖的な性格で、人見知りが激しく、あまり感情を表に出すことはない。そのせいか、なかなか他人とも接しようとせず、普段は自室に閉じこもりがち。サッカーボールのようなものを手にしているところを見ると、意外だがスポーツが得意なのかもしれない（それとも見るほうかな？）。でも、いったい何歳くらいなのかな？

4人の新キャラを大紹介!

幻想曲2(仮)

どんなに難解なことでも軽くこなす天才青年

ルー・シモンズ
Lou Simons

努力や根性といったものとはまったく無縁の天才青年。どんな障害でも、またどんな無理難題でもかる〜くこなしてしまう。とてもクールな性格だが、占いや迷信などは信じる方らしく、縁起が悪いと思ったことは決してやろうとはしない。服のあちこちにつけた銀色のアクセサリー(?)が目立つね。

教会の孤児院で働いている保母さん

セリーヌ・ホワイトスノウ
Celine Whitesnow

教会の孤児院で、保母さんをしている女性。心優しくおっとりした性格で「世の中に悪い人はいない」と本気で信じ込んでいる。きっと子供たちから慕われているのだろう。また、かなりの方向音痴で、教会から出ることが少なく、世間の情報に疎い。エプロンにプリントしてあるのは、雪だるま……かな?

まだまだ謎の部分がい〜っぱい!

ライバル、公安維持局とは?

公安維持局とは、街の政治を司る評議会が独自に組織した警備部隊。自警団とライバル関係にある存在だ。そのため主人公たちとも、事件が起こるたびに衝突するのでは? その正体はいまのところ不明だが、前作のハメットやアルベルトのように個性的な人物に登場してほしいよね。わかり次第紹介するのでお楽しみに!

前作

▲公安維持局として登場するのは、どんな連中なのか?

自警団の団長ってどんな人?

冷静沈着で貫禄のある態度から自警団の団長とばかり思っていたリカルドだったが、それは大間違い。実は自警団にはいくつもの部隊があり、リカルドは単なる部隊長にすぎなかったのだ(ちなみにアルベルトはリカルドの部隊の隊員)。それじゃ団長は……というと、現在のところまったく不明。ただ今回の物語に登場することから、その姿がついに明かされそう。超期待だ。

前作 私は部隊長だ!

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc. イラスト/moo

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

ナルの成長した姿!?

今回『闘神伝』に関する数々の秘密が明かされた。しかし、謎もまた多い。ここで紹介するシルエットもその1つ。未来から時代を超えてきた戦士、という設定以外は謎また謎のこのキャラクターは、新キャラなのか、それとも……？

エリス・ガイア関係者

かえで

先代ウラヌス。そして、エリスの母である彼女とガイアが四天王となったとき、力の均衡が崩れると予見した組織に抹殺される。

アモン

組織の依頼でカインの実父を殺し、そのとき赤子だったカインを引き取って育てた男。エイジの兄、ショウに殺される。

デューク

イラストは15歳のデューク。この頃に出会った現ウラヌスと彼は恋人に近い関係になるが、彼女が父の愛人だと知り女性不信に陥る。

あやね

かえでの双子の妹。姉を守れなかったガイアに恨みを抱く。過去にエリスを引き取ろうとしたが、ガイアに断られた。

ナルの父親

組織の機関に属する学者であったが、裏切りの末に脱走。組織に目をつけられた娘、ナルを守るためにカインと戦い、倒される。

闘神伝NEXT

未定 ジャンル未定	▶価格未定　▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)

『闘神伝 4 』始動？

急遽公開された『闘神伝』の新イラスト&世界設定。はたして、これらは『 4 』への布石なのか、それともまったく別の…。

闘神伝NEXT

©TAKARA CO.,LTD.1997 イラスト／ことぶき つかさ

四天王

カオス
四天王の一角をになう実力者だが、惚れた弱みからウラヌスにいいように利用されている。悲しく不憫な道化師。

クピードー
マスターが唯一心を開いていた人物。だが、それを妬んだ現ウラヌスの謀略でショウと戦い、敗北。現在は行方不明。

ウラヌス
カオスを使って邪魔者を消し、四天王を組織のトップに押し上げた人物。現在、組織の最高権力者は彼女である。

ガイア
かえでと会うまではかなりの悪人だったらしい。3年前に現ウラヌスへの反逆を実行に移し、四天王を追われる。

マスター
ジェラード財団創立（15世紀末）から生きている、組織の総帥。『闘神伝2』の戦い以降、その行方を知る者はいない……。

続々と公開される新設定!

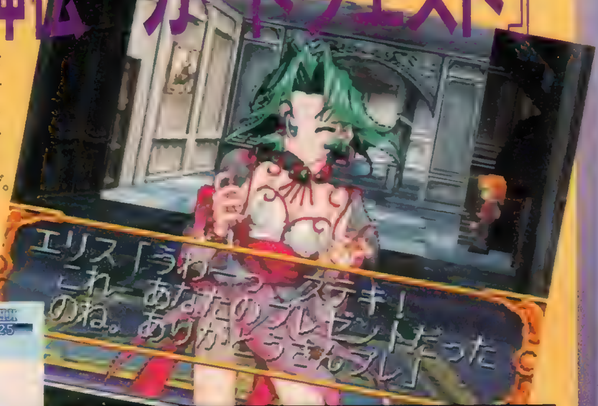
ここで紹介する設定の数々は、現時点では、残念ながら『闘神伝』の次回作のものであると断言できない。しかし、今後の『闘神伝』シリーズに深く関わってくることだけは確実なのだ。これらを見ながらいろいろ想像を膨らませてみてほしい。

こちらはもうすぐ発売 の異色ボードゲーム『闘神伝 カードクエスト』

3D格闘以外にも、さまざまなジャンルに意欲的な展開をみせる「闘神伝」シリーズ。その最新作「カードクエスト」は、ボードゲームとカードバトルの楽しさを同時に味わえるゲームだ。一定の種類のカードを集めることにより、ことぶきつかさ氏描き下ろしのイラストを楽しめるなど、オマケ要素も充実しているぞ。

▶ゲーム中には楽しいイベントが盛りだくさん！
▼おなじみの必殺技もしっかり再現されているぞ。

▲好みのキャラと一緒に大冒険に出発するのだ！



闘神伝 カードクエスト

11月(予) TBL	▶¥5,800(予)	▶タカラ
	▶MC(1ブロック)	▶MT(4人対戦可)

『闘神伝』シリーズ年表

年表を見ると秘密組織ジェラード財団の設立が15世紀末。シリーズの登場人物に関わるできごとは、現代（1997年頃）を基準に16年前までに集中している。

15世紀末
●ジェラード財団の創立

16年前
●ジェラード財団のパーティで、現ウラヌスとデューク・ランバートが出会う。このとき、デュークは彼女に一目惚れ。当の現ウラヌスは、ランバート家の力を利用すべくデュークの父ミッシェルに近づき、愛人関係となる。

15年前
●ガイアとその家族が乗った車が事故に遭う。その事故で、妻のかえでと息子が死亡するも、ガイアとエリスは奇跡的に一命を取り止めた。彼らを襲った悲劇の裏には、ガイアとかえでが四天王の一員となることで、力の均衡が崩れるのを危惧した組織の陰謀があったと噂されている。
●同刻、当時のウラヌスであったかえでの死亡により、闘神大武会の決勝戦を待たずして現ウラヌスが四天王に就任する。
●数カ月後、ガイアも四天王に就任。

11年前
●組織の内部で進められていたDNA研究が成功し、その実験体であったクピードーとカオス（幹部候補生である実験体たちは「マスターズ」と呼ばれる）が四天王に加わる。

10年前
●この頃アクション映画俳優を目指していたラングーが、ボディビルを始める。

9年前
●ジェラード財団内で、現ウラヌスのクーデターが勃発。四天王が実質的な財団のトップとなる。

5年前
●カインの養父、アモウがショウとの決闘で死亡する。アモウと愛人関係にあったゾラは、ショウへの復讐を決意。

4年前
●組織の依頼を受けたカインが、ナルの父親を殺害してしまう。自分の過ちを悟ったカインは、残されたナルを養子として引き取る。

3年前［闘神伝1&S］
●ガイアがウラヌスに対する反乱を決意。その戦力となる人材をスカウトするために闘神大武会を開催する。この大武会に、エイジが初出場。
●大武会において、現ウラヌスの謀略にはめられたクピードーがショウと対決。敗北して行方不明になる。
●クピードーの双子の弟、リッパーが姉を探す旅に出る。

2年前［闘神伝2&URA］
●再び開催される闘神大武会の開催者が、現ウラヌスであることを知った純情一直線男、デューク。彼は彼女の気持ちを知るため大武会に参加。エントリーした戦士の中には、姉の仇を捜すリッパーの姿もあった……。
●大武会でマスターが倒され、行方不明に。

1年前［闘神伝3］

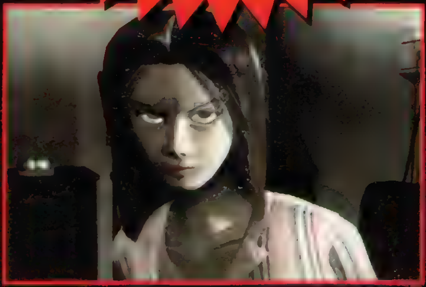
最新作が早くも公開!か？

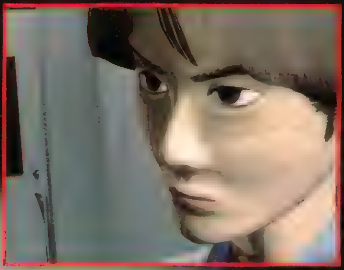
電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

マリア 君たちが生まれた理由(わけ)

新鋭・アクセラが放つ話題作『マリア』。今回は、その魅力の1つ1つに迫ってみるぞ。本作が我々に訴えようとしている"何か"がわかるかも？

"多重人格"をテーマにした衝撃のインタラクティブドラマ登場！





最新画面写真独占入手!!

CHARACTER 1

■多くの謎を秘めた薄幸の美少女
筒井マリア

幼少時に起きた両親の惨殺事件をきっかけに、多重人格症となってしまった16歳の少女。そんな自分を抹消しようと自殺を図るが未遂に。高野と出会い、本当の自分を取り戻そうと決意するが……。

CHARACTER 2

■マリアを救おうとする青年医師
高野 潤

マリアが自殺未遂で運ばれた病院に勤める青年医師。マリアの人格分裂の謎を解き、なんとか彼女を救おうと奔走するストーリーテラーにして主人公。プレイヤーは、この高野となって行動することに。

STORY

ある日、救急センターに1人の少女が運び込まれる。その少女の名は筒井マリア、16歳。

▲病院に運ばれた理由は、自殺未遂……。彼女には、一体どんな秘密があるのか？

ある病院の救急センターに運び込まれた意識不明の少女、マリア。一命は取り止めたが、彼女は、過去の記憶の一部を失ってしまっていた。担当医師となった高野は、その失われた記憶を探していくうちに、彼女が6歳のときに起きた両親の惨殺事件のことを知る。そして、その苦悩から逃れるために多重人格に陥っていることも……。はたして、2人は本当の"マリア"を、過去の事件に隠された真実を、見つけることができるだろうか？

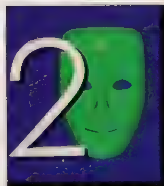
©1997 AXELA／BREAK

『マリア』に内在する5つの「顔」とは？

1 プレイヤー自身に投げかける独自のテーマ

1人の人間に多くの人格が存在するという〝多重人格〟がテーマ。だが、この狂気をも匂わせる題材を通じて、「人間とは何か？」を考えさせられる〝心の冒険ドラマ〟になっている。単なるサスペンスホラーにとどまらないのだ。

◀マリアの人格変貌の瞬間、この謎の答えも、実はプレイヤー自身の心の中にあるのかも？



2 タイプの異なる3つのシステムの融合

融合した3つのゲームシステムそれぞれが、演出的にも情報的にも、最適な個所で切り替わり、キミをストーリーへと引き込むぞ。

■テキストアドベンチャー
主に高野の視点で語られる、サウンドノベルタイプのシステム。本作の基本画面となる。

■ムービー
章と章をつなぐ部分に挿入される、事の顛末や次の章への布石などが語られる。

■インタラクティブムービー
実際にプレイヤーが探索を行うパート。特定の章でしか起こらないが、ここで重要なアイテムや情報を入手していくことになりそう。

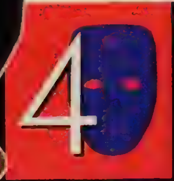
3 ヒントも正解もない分岐とインタラクティブ性…

分岐点にてプレイヤーの取る行動が、その後のストーリーを決めていくことになる。だが、ヒントも正解も、無い。導き出された状況をどのように受けとめるのかも、プレイヤー次第なのだ。

◀左はマリアの病室にて、高野がマリアと言葉を交わし、カウンセリングを行っている場面だ。ここで、彼女への対応を選択肢によって決定するのだが……。

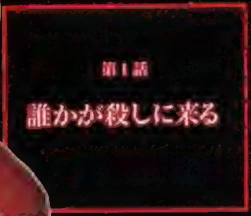
▲その対応しだいでは、先ほどまでのマリアとは違う、気弱な人格が現れたり……。

▲突然、怒りの人格が出てきたりもするぞ。こうしてストーリーは分岐していくのだ。



4 ストーリー性を重視したテレビドラマのような構成

▼各話のタイトル画面もテレビドラマ風。さらに各話の終わりには、エンディングテロップも流れるらしい。

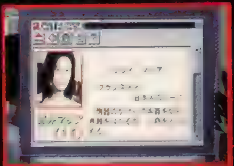


『マリア』は、テレビの連続ドラマを意識した構成になっている。物語を多くの話(章)で区切り、それぞれ次の話がすぐ見たくなるような、気になる終わり方をするのだ。こんな手法も、ストーリーを盛り上げてくれそうだ。

5 プレイヤーを飽きさせない細部の演出！

入手したアイテムや登場してきた人物などに関する情報は、自動的に記録されていく。だが、これらの情報のチェックは、高野自身が愛用のパソコンを使用して検索する、という形をとっているのだ。ストーリーから、一瞬たりともプレイヤーを放さない、こういった細部の演出にも光るものがあるぞ！

▶高野愛用のパソコン。OSは「Rainbows 98」。インターネットや電子メールによる情報入手や、ミニゲームのプレイも可能！



特報 『マリア』のラジオドラマがスタート!!

文化放送にて10月12日よりスタートするゲーム＆アニメ情報の生番組「超起動放送アニゲマスター」(毎週日曜18：30〜20：30)内で、「マリア」のラジオドラマがオンエア(10月26日〜)される。本作でマリア役を務める菊池志穂さんも、もちろんパーソナリティとして登場するぞ。必聴だ!!

マリア 君たちが生まれた理由(わけ)

12月11日(予) インタラクティブドラマ ▶¥6,800(予) ▶アクセラ ▶MC(1ブロック)

あの永遠の塔が再び現れる！新キャラのイラスト&システムを大公開!!

数々の話題を呼んだあの『スペクトラルタワー』が新しく生まれ変わって登場！今回は噂の新システムを中心に『Ⅱ』の魅力に迫るぞ！

無鉄砲な熱血剣士 ヒューリー

勇敢な魔法剣士を父親に持つ少年。２年前、彼の父親は病気がちな母親を置き去りにしたまま「塔に登る」という言葉を残して消息を絶ってしまった。間もなく息を引き取った母親の前で、彼は父親に復讐するために塔へ登ることを決意する。

敵か味方か!?

父親に復讐するという目的で塔を目指すヒューリー。彼は一体どのような形で主人公に関わってくるのだろう？　敵かそれとも味方なのか？まだ、詳しいことは判明していないが、情報が入りしだい紹介していくので期待して待っていてほしい。

スペクトラルタワーⅡ

12月(予) RPG	▶￥5,800 ▶アイティアファクトリー ▶MC(ブロック数未定)

奥深いシステムとランダムに変化する「タワー」での冒険が魅力のRPG!!

SPECTRAL TOWER Ⅱ™
スペクトラルタワーⅡ

クワー&ちび MAP
Tower & Chibi

ちっちゃなキャラがところ狭しと動きまわる

「II」には前作になかった町やフィールドマップが存在している。町では人々から情報を聞き出したり、アイテムの入手や交換もできるぞ。また、フィールドマップには敵が徘徊していて、冒険者たちの行く手を阻んでいるのだ。

運命の町

▲塔を目指す冒険者たちの出発点となる町。主人公はこの町でブレイクと出会い、そこから物語は始まっていく……。

ちびMAP

▲フィールドマップとなる「ちびマップ」では、キャラも「ちびキャラ」へと縮小される。

▶数々の冒険者が挑む塔の中には宝箱や罠がいっぱい。しかも町まで存在しているらしい。

タワー

➡主人公ウェイブ

世界各地を放浪し、数々の冒険をしてきた好奇心旺盛な青年。彼の冒険は「運命の町」から始まる。

⬅悲しき狂戦士ブレイク(NPC)

彼は10歳のときに魔物の襲撃によって両親と死別して以来、力だけを求めた少年時代を送っている。それから数年、「塔に眠る究極の力」の噂を聞いた彼は、旅に出るのだった。

フリーキャスト SYSTEM
Free Cast

味方になるか敵になるか、それはキミの運しだい

前作では1人で戦っていたが、「II」では主人公と2人のNPCの3人パーティで冒険していくのだ。NPCにはそれぞれの目的や事情があって、仲間になってくれるかどうかはそのときの状況しだい。仲間になってくれる場合もあれば、敵として主人公の前に立ちふさがる場合もある。

ルーツ SYSTEM
Roots

心の中に眠る「血の記憶」を呼び覚ます魅力的な職業システム

前作のシステムが改良され、「II」ではルーツシステムが採用されている。ルーツとはキャラクターの中に眠る様々な能力の記憶ようなもの。前作同様、5〜8ケタの数字を入力することで職業が決定する。

ライトメイジ　風と水の精霊から力を借りることで魔法を操る。最初は強力な魔法を使うことができないものの、秘めた力は計りしれない。

フリーファイター　我流で腕を磨くファイター。技はまだまだ粗削りだが、その腕前はなかなかのもの。いずれ偉大な剣士になれる可能性も!?

野生児　ありあまる体力で野山の中を走り回る。異常なまでに丈夫な胃袋を持ち、どんな物を食べても病気になることはめったにない。

ダークメイジ　大魔導師になれる可能性を秘めた魔術師。炎と地の魔法が得意で、精霊から力を借りることによって力を発揮する。

▼「II」には100種類以上もの職業が用意されていて、何度でも変更できるぞ。

C 1997 IDEA FACTORY, INC.

可変走攻ガンバイク
SPEED POWER GUNBIKE

西暦2097年
人類と新人類の、未来を賭けた壮絶な戦いがはじまる…

ステージを駆け抜けるスピード感と、迫り来る敵を破壊する爽快感、そしてOVAライクなアツい設定と物語をあわせ持つ、ハイスピードバトルゲーム『可変走攻ガンバイク』。今回の特報では、ゲームの主人公であるガンバイク特攻隊のメンバー3人と、3面までのステージを紹介していくぞ！

可変走攻ガンバイク

11/6（予） ACT	▶¥5,800（予） ▶SME
	▶MC（1ブロック）

イッペー with GUNBIKE

真紅のガンバイクに乗り込む15才の少年。ミチとの戦いで行方不明となった兄の形見の赤いマフラーを巻いて戦いに挑む。直情径行、単細胞、絵にかいたような熱血漢で、なにかにつけて拳を突き上げ叫んでいる。ガンバイクは攻撃力、操作性ともに平均的なタイプ。

“アリアドネ作戦”発動！ミチの本拠地へ突撃せよ!!

ゲームでは、人類世界連合のミチに対する一大反攻作戦“アリアドネ作戦”に参戦したガンバイク特攻隊の活躍が描かれる。速度を追求したバイクモード、安定性重視のラリーモード、攻撃形態のロボットモードの３形態に変形するガンバイクを操って、ミチの攻殻兵器群を破壊するのだ!!

◀ガンバイクの基本的な攻撃方法は体当たりだが、他に銃による攻撃も可能。

アミ with PROTE

試作型ガンバイク・プロトに乗るために造られた人造人間の少女。無口で、発作的に正気を失うことも…。“アミ”という名前を付けてくれたノウノにだけは心を開いている。

EPISODE 1 突破せよ!! 巨大都市二十三層

“アリアドネ作戦”に参加するべく移動していたガンバイク特攻隊は、ミチの待ち伏せに遭い地下階層都市サオトメに閉じ込められる。ガンバイク特攻隊は、地上への脱出ルートを開くためにミチ機動部隊の中央を突破する作戦に出た!! 最初のステージだけにさほど難易度は高くない。が、油断は禁物だ。

▲ステージの最後には、４脚の大型攻殻兵器との戦いが待っている。

ノウノ少佐 with X(エックス)

ガンバイク特攻隊の指揮官であるエリート軍人。冷静沈着で部下からも慕われているが、多少自惚れの強いナルシスト的な一面も持つ。

EPISODE 2 追撃せよ!! 仲間割れの海峡

舞台は、ミチの攻撃によって崩壊しつつある海峡横断鉄道の海底トンネル内。高速で駆け抜けるガンバイクの行く手に、寸断され複雑化したトンネルと、ミチの機動部隊が立ちふさがる!! ルートの分岐や、地面に設置された地雷がやっかいなステージだ。

◀列車型のこのボスは、通常攻撃のほかにダメージを受けた車輌をこちらに向けて切り放してくるぞ。

◀トンネル内は暗いために、分かれ道や敵が確認しづらくなっている。バイクモードとラリーモードを使い分けて進もう。

EPISODE 3 挟撃せよ!! 特攻隊 巨大湖を渡る

人類世界連合のアジア水上部隊と合流したガンバイク特攻隊。だが、巨大湖を移動中の空母をミチの部隊が襲撃、艦内への侵入を許してしまう!! 複雑な構造をした空母内での戦いで、最大の敵は時間。最短ルートを突破してボス戦に備えよう。

▲複雑に入り組んだ空母内で迷うことは、活動時間に制限のあるガンバイクには致命的。

▼上甲板では、異形の攻殻兵器がガンバイクを待ち受ける。行動パターンを見極め撃破せよ！

©1997 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

オープニングからエンディングまで一直線！
装いも新たに登場した『FFⅦ インターナショナル』を完全解析！ 『FFⅦ』を知りつくした電撃が贈る徹底攻略！

FINAL FANTASY INTERNATIONAL

パーフェクト攻略

新ウェポン対策も完ペキ！『インターナショナル』に完全対応した総力特集

ファイナルファンタジーⅦ インターナショナル

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶CD4枚組

「FFⅦパーフェクトガイド」の楽しみ方

『インターナショナル』に同梱されている「FFⅦ パーフェクトガイド」。これをただのおまけと思うなかれ、まさに「FFⅦ」をまるごと1本取り入れた、完ペキなデータベースソフトなのだ。ここでは、その超絶なボリュームの内容を紹介しよう。

▲豊富なデータがCD1枚にギッチリ！

注意 『インターナショナル』には対応していない！

この「パーフェクトガイド」に収められているデータは、オリジナル版「FFⅦ」のデータを基に作成されている。ゲームバランスが改良された『インターナショナル』には対応していないので注意しよう。

ワールド WORLD

世界のすみずみまでのマップの閲覧や宝箱の確認が可能！

"ワールド" では、ワールドマップから見たい場所をクリックするだけで、そのマップを見ることができる。あとは切り替え地点をクリックすれば、先のマップへ進んで行けるぞ。また、マップ上にアイテムがあればその中身、ショップがあれば扱っている商品を見ることもできる。

▲マップのつながりもバッチリ

▲特定の場所ではムービー鑑賞も。

©1997 スクウェア イラストレーション／野村哲也

WORLD MAP

<最強武器>入手場所
①ユフィ……………………………神羅飛空艇
②シド………………………………ロケット村
③レッドⅩⅢ………………… コスモキャニオン
④クラウド…………コスモエリア(アルテマウェポン)
⑤ヴィンセント…………………滝の裏の洞窟
⑥エアリス…………………ゴールドソーサー
⑦バレット、ティファ、ケット・シー……ミッドガル

<究極リミット技>入手場所
Ⓐクラウド…………………ゴールドソーサー
Ⓑバレット……………………………北コレル
ⒸレッドⅩⅢ、ティファ……… ニブルヘイム
Ⓓユフィ…………………………………ウータイ
Ⓔヴィンセント…………………滝の裏の洞窟
Ⓕエアリス………………………………オヤジ小屋
Ⓖエアリス…………………武器職人の小屋
Ⓗシド…………………………………神羅飛空艇

次のページから始まる攻略チャートと地名を対照させながら、ゲームを進めよう。

それから、マップ上の数字は、各キャラの最強武器入手場所を示している。なお、ヴィンセントに関しては、一度ほこらでルクレツィアのイベントを見た後、しばらく戦闘をしてもう一度入ること。また、マップ上のアルファベットは各キャラの究極リミット技アイテムの入手場所だ。

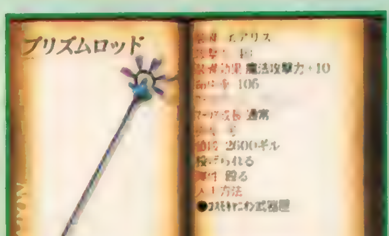
データファイル

DATAFILE

ゲームの裏までしゃぶりつくす、詳細なデータの数々！

データファイルでは、マテリアやモンスターなどの詳しいデータを収録。とくにモンスターデータは名前順や経験値順など並び替え自由なので、見たいデータを素早く検索できる。また、召喚獣の登場シーンのムービーを見ることも可能になっている。

▶すべての武器防具、アイテムのグラフィック、データも収録されている。



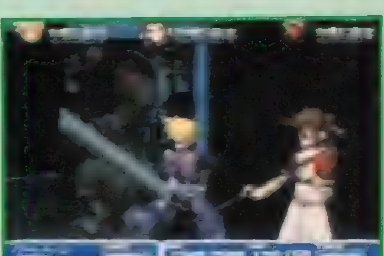
メイキング

MAKING

初期設定など、貴重なデータの数々を収録！

開発初期のラフスケッチや、イメージイラストなど、これまで表に出なかった数々の設定画を鑑賞できる。また、開発途中のゲーム画面が収められたプロモーションムービーを見ることもできる。実際のゲーム画面との違いを見つけるのも楽しいぞ。

▶プロモーションムービー。実際の画面とはかなり違っている。



［インターナショナル］対応

ストーリー完全攻略チャート

波乱に富んだ戦いの旅を、オープニングからエンディングまで完全エスコート。"インターナショナル"だけの新要素もバッチリ紹介！

攻略チャート

1 壱番魔晄炉
魔晄炉に爆弾を仕掛けた後、ガードスコーピオンを倒し、魔晄炉を脱出。クラウドは列車に乗って7番街へ。バレットが仲間になる。

2 スラム7番街
次の五番魔晄炉爆破ミッションを引き受け、初心者の館で準備を整えた後、列車に乗って5番街へ向かう。ティファが仲間になる。

3 螺旋トンネル
5番街へ向かう途中、ID検索に引っかかり、列車を脱出する。螺旋トンネルを歩いて五番魔晄炉へ向かう。

4 五番魔晄炉
魔晄炉爆破ミッションの後、プレジデント神羅登場。クラウドは罠にかかってしまい、1人5番街へと落下する。

5 教会〜エアリスの家
クラウドは落ちた先の教会でエアリスの護衛を引き受け、5番街へ送り届ける。エアリスが仲間になる。「かめ道楽通信」をチェック。

6 ウォールマーケット
6番街公園で偶然見かけたティファを追って、クラウドとエアリスはコルネオの館へ。そこで、神羅の7番街支柱爆破計画を知る。

7 下水道〜7番街支柱
コルネオの館で罠にかかり、地下道へ。そこから列車墓場に抜け、7番街支柱へ。しかし支柱は爆破され、エアリスが連れ去られる。

8 6番街公園〜プレート断面
エアリスの家で彼女の秘密を聞いた後、連れ去られたエアリスの救出に向かう。ウォールマーケットの壁を伝って神羅ビルに突入。

9 神羅ビル
エアリスを救出。レッドXIIIが仲間に。突如現れたセフィロスがプレジデント神羅を殺害。セフィロスを追って、ミッドガルを脱出する。

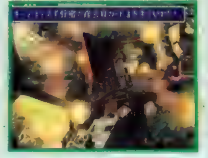
NEW
10 カームの街〜チョコボ牧場
カームでクラウドは過去を回想。その後、牧場で「チョコボよせ」のマテリアを買い、チョコボを捕まえて湿地帯を踏破する。

▼神羅ビル1階の掲示板では、かめ道楽通信が読めるので、忘れずに読んでおこう。

クラウドに完ペキな女装をさせよう

ウォールマーケットの女装イベントでは、下の表にあるアイテムを集めよう。すると、コルネオの花嫁にクラウドが選ばれるぞ。

▼ドレスができる前にこの男から「会員カード」を入手。



こちらは最短チャート！ 完ペキな女装にはならない

蜜蜂の館で情報収集
↓
コルネオの館
↓
洋服屋
↓
居酒屋
↓
洋服屋
↓
「男男男」ジム
↓
洋服屋
↓
コルネオの館

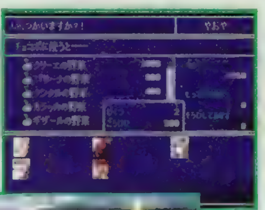
完ペキな女装のためのアイテム

ブロンドのかつら	「男男男」のジムの、ヒンズースクワット対戦で勝てばもらえる
シルクのドレス	洋服屋で、「さわっとしたの」「つやつやしたの」をオーダーする
タイヤのティアラ	マテリア屋の頼みを受け、宿屋に泊まって200ギルのアイテムを買い、マテリア屋へ
セクシーコロン	定食屋でクーポンをもらい、薬屋で「消化薬」と交換。居酒屋のトイレの人にあげる
ランジェリーORビキニパンツ	蜜蜂の館の左上の部屋でランジェリー、左下の部屋でビキニパンツがもらえる

NEW 仕様変更あり！ チョコボを捕まえるときの注意点

チョコボの捕獲は、まず「チョコボよせ」のマテリアを装備して、チョコボの足跡のある地域で戦闘に入る。すると敵に混じって時々チョコボが登場するので、チョコボ以外の敵を倒せばOK。ただし、『インターナショナル』では野菜をあげないと、チョコボは逃げてしまうのだ。必ず野菜を用意しておこう。

▶チョコボを捕まえたいときは、先に野菜を買っておくこと。



▼「チョコボックル」のダメージは、戦闘から逃げた回数分に変更された。

「チョコボックル」の威力が下がった！

神羅ビルでカードキーを手に入れるには？

神羅ビルでは、60階より上に行くには順次「カードキー」を入手していかなくてはならない。下にそれぞれのカードの入手方法を紹介するので、参照しよう。

カードキー60	59階のエレベーターホールにいる強化戦闘員を倒す
カードキー62	61階にいる男に話しかけ、会話で「……」を選択
カードキー65	62階の市長の部屋で、市長の合言葉を当てる
カードキー66	65階でパーツを組み立て、ミッドガルの模型を完成させる
カードキー68	68階のボス戦後、近くにいる男に話しかける

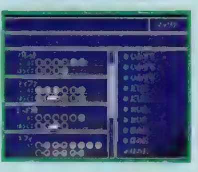
インターナショナル改良点チェック 1
メニューコマンドが使いやすくなった！

「インターナショナル」では、マテリア装備に関するシステムが改良されているのだ。細かいことだけど、このおかげでますます遊びやすくなっているぞ。

★「クイック」コマンドでマテリア交換がラクに！

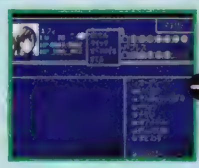
新コマンド「クイック」で、パーティにいないキャラとのマテリア交換が可能になった。

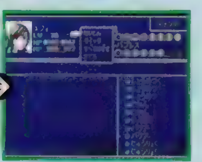
▶交換がラクラク。



★「せいとん」コマンドがパワーアップ

「せいとん」コマンドを使うと、マテリアが種類ごとに分類されるようになった。数が増えても、簡単に探し出せるぞ。

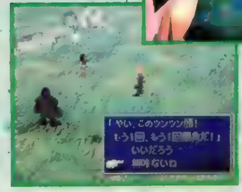




スッキリせいとん！

ユフィを仲間にしよう

ユフィは、森の中でランダムで、敵として登場する。戦闘に勝ち、その後の会話で下の通りに選択すればOK。ただし、会話中にメニュー画面を開くと、逃げられてしまうぞ。もし失敗しても、また登場するので大丈夫。



◀デートしたければ序盤で仲間に。

〈会話の選択〉

興味ないね → ……まあな → ちょっと待った → ……そういうこと → 先を急ごう

ジュノンの連続ミニゲームを効率よく切り抜けるために――

人工呼吸ゲーム	人工呼吸ゲームでは、失敗することはないので気楽にいこう。息を最大まで吸い込んで、一気に吐く。これを、何度も根気よく繰り返していけばOKだ。そのうち息を吹き返すぞ。
イルカでジャンプ	ジャンプのミニゲームは、開始直後の状態から一度笛を吹いてジャンプ。そして落下地点から動かないで、もう一度笛を吹いてジャンプ。これだけでクリアできてしまうのだ。
行進ゲーム	行進では、最低でも1～2回のチャレンジで行進に潜り込み、BGMに合わせてタイミングよく○を押していこう。視聴率50%以上を出すと、5000ものギルをもらうことができるぞ。
見送りゲーム	見送りのポイントは、画面の指示をよく見て、的確にボタンを押すこと。速さよりも正確さが必要だ。また、ボタンは連打しないように。連打していると、何度も同じ動作をしてしまうぞ。

攻略チャート

11 ミスリルマイン

タークスとの再会。エアリスがパーティにいるとミニイベントがある。洞窟を抜けると、森の中でユフィに出会えるようになる。

12 コンドルフォート

神羅兵との戦い（ミニSLG）。以後、イベントが進むごとに戦闘が行える。ただし、現時点では立ち寄らなくてもOK。

13 アンダージュノン～ジュノン

アンダージュノンでプリシラを助け、イルカに乗ってジュノンへ。ジュノンで神羅兵になりすまし、運搬船に乗り込む。

14 運搬船

コスタ・デル・ソルへ向かう航海中、船にセフィロスが現れる。続いて、ジェノバ・BIRTHとの戦い。

15 コスタ・デル・ソル

ビーチで神羅の宝条博士と再会する。彼の情報を頼りに、セフィロスを追って西のコレル山へと向かう。

16 コレル山～北コレル

コレル山を抜けて北コレル（バレットの故郷）へ。バレットの過去が明らかになる。ロープウェイに乗ってゴールドソーサーへ。

17 ゴールドソーサー

ワンダースクエアでケット・シーが仲間になる。バトルスクエアで殺人事件発生。濡れ衣を着せられ、コレルプリズンへ。

18 コレルプリズン～ゴールドソーサー

バレットが、親友ダインとの決着をつける。プリズンから脱出するためにチョコボレースに出場。優勝してバギーを入手する。

19 ゴンガガ村

ジャングルでタークスと戦う。村でソルジャーのザックスの情報を聞く。このときエアリスかティファがいればミニイベントが発生。

20 コスモキャニオン～ギ族の洞窟

コスモキャニオンでプラネタリウム鑑賞。ギ族の洞窟で、レッドXIIIが憎しみを抱いていた父への疑惑が解消する。

21 ニブルヘイム～ニブル山

神羅屋敷の地下でセフィロスと出会う。彼を追ってニブル山へ。ヴィンセントが仲間になる（仲間にしなくても進行する）。

22 ロケット村

神羅から「タイニー・ブロンコ」を奪い取る。浅瀬を渡って、世界を回れるようになる。シドが仲間になる。

23 武器職人の小屋

武器職人の小屋で、古代種の神殿に入るために必要なキーストーンが、ゴールドソーサーにあるという情報を聞く。

▶ちょっとした息抜きに楽しもう。

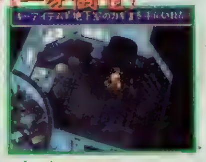
コンドルフォートでミニSLGを楽しもう!

コンドルフォートではミニSLGをプレイできる。ただし、プレイしなくても現時点ではストーリーに変化はない。回復アイテムや、「マジックコーム」などの武器が手に入る。

ヴィンセントを仲間にしよう

ニブルヘイムの神羅屋敷には、仲間のヴィンセントが眠っている。下の手順で仲間にしよう。ただし、金庫を開けた時点でボスのロストナンバーと戦闘があるので注意。

ロストナンバーを倒せ!



▲ロストナンバー戦に打ち勝つと、「地下室のカギ」のほか、「オーディーン」のマテリアも手に入るぞ。

1.まずは金庫のナンバーを解読

金庫のナンバーは、1階の左の部屋にある手紙に書かれている。まずはこれを解読し、4つのナンバーを確認しよう。

2.ボスを倒し「地下室のカギ」を入手

ナンバーがわかったら、右を押して36に合わせ、左に押して10に……という手順で金庫を開ける。すぐにロストナンバー戦に。

3.話しかけてセフィロスの話題を振る

金庫から「地下室のカギ」を入手したら、屋敷の地下でヴィンセントと会話。ここで必ずセフィロスの話題を振ること。

インターナショナル改良点チェック 2

ゲームの難易度が変わった!

『インターナショナル』では、戦闘のエンカウント数が抑えられ、しかも戦闘でもらえる経験値が多くなった。このため、全体的なゲームバランスが緩くなって易しくなっているのだ。また、ザコ戦が少なくなったため、ゲームのテンポも非常によくなった。

★ターゲット表示でバトルもラクラク

『インターナショナル』では、戦闘中にR2を押すと、敵にターゲットマークが表示されるようになった。通常のザコ戦ではそれほど役に立たないが、攻撃可能な箇所が複数あるボスとの戦いでは重宝する。どこを攻撃すればいいかがひと目でわかるようになるのだ。とくにゲームの後半は、攻撃可能な箇所が複数あるボスが多く登場するので、非常に役に立つだろう。また、細かいことだが戦闘中にポーズをかけると、「PAUSE」の表示が出るようになっている。

▶新機能のちょっとした便利さは、ゲーム後半のボス戦でよくわかることになる。

攻略チャート

24 ウータイ
ユフィが仲間にいれば、マテリア盗難イベント発生（いない場合は何も起こらない）。その後、五強の塔に挑戦できる。

25 ゴールドソーサー
キーストーン入手。デートイベント後、ケット・シーが神羅のスパイであることがわかり、キーストーンを奪われる。

26 古代種の神殿
黒マテリアを入手するが、混乱したクラウドがセフィロスに渡してしまう。その後、エアリスがパーティから抜ける。

27 ボーンビレッジ～眠りの森～忘らるる都
ボーンビレッジを経由して忘らるる都へ。そこでエアリスを発見するが、そのあと驚くべき出来事が……。

28 アイシクルロッジ～大氷河
スノーボードで斜面を滑り降り、大氷河を抜ける。セフィロスの後を追って、ガイアの絶壁へ向かう。

29 ガイアの絶壁～セフィロスの間
セフィロスの間で、クラウドはセフィロスの幻影に踊らされる。そしてついにメテオ発動。一同は、クラウドを残し飛空艇で脱出。

NEW 30 ウェポン出現～ティファの回想
メテオ発動と同時に大空洞からウェポンが復活。難を逃れたティファは、夢の中でクラウドとの再会を回想する。

31 ジュノン
仲間は離ればなれになり、ティファとバレットは神羅に監禁される。2人の処刑が決行されるとき、ウェポンがジュノンを襲撃！

32 ミディール
ウェポン襲来のどさくさで飛空艇を奪う。立ち寄った温泉村で、廃人同然のクラウドを発見。ティファは、看病のために村に残る。

33 コレル魔晄炉
メテオを止めるため、ヒュージマテリアの収集を開始。コレル魔晄炉から運び出されたヒュージマテリアを追って列車で追撃。

34 コンドルフォート
神羅の狙うコンドルフォートのヒュージマテリアを守り、コンドルフォート最後の戦いの指揮を取る。

35 ミディール～クラウドの意識
ミディールに襲来したアルテマウェポンを撃破。ライフストリームをさまようクラウドは、ティファの助けにより自分を取り戻す。

NEW 36 神羅屋敷
魔晄中毒から回復したクラウドは、神羅屋敷の研究所で、ザックスとの思い出を振り返る（クラウド復活後ならいつでも見られる）。

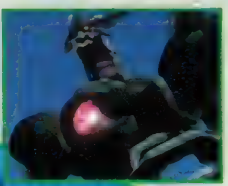
マテリアを盗んだユフィを捕まえよう！

ユフィが仲間にいる状態でウータイ山中を通りかかると、マテリア盗難イベントが発生する。取り返すには、ウータイの街で下に示したルート表の通りに行動すればOKだ。イベントクリア後、五強の塔に挑戦できる。五強の塔をクリアすると、カームにアイテム交換オヤジが出現。

- かめ道楽で休暇中のタークスと会話する
- マテリア屋の宝箱を開ける（すぐに盗まれる）
- 民家のついたてを調べる（再び逃げられる）
- かめ道楽前の壺を調べる（また逃げられる）
- 鐘つき堂で鐘をつくと、地下への入口が開く
- 鐘つき堂でのイベント後、ダチャオ像へ。

初登場！新ムービー&ティファの回想

メテオが発動すると、ウェポン出現の新作ムービーが流れる。また、ジュノンでティファが目覚める前に、クラウドとの再会の回想シーンが挿入された。ティファは最初から、クラウドに疑いを抱いていたことがわかる。



荒れ狂うウェポン
▼▶ウェポン出現からティファたちの脱出までが描かれる。

大氷河の3つのアイテムを回収しよう！

1.「アレクサンダー」のマテリア
吹雪の雪原を南に下り、道なりに進んだ先の温泉に浸かる。その後、雪原に戻って東に抜け、進んだ先にある洞窟で雪女を倒す。

2.「ついかぎり」のマテリア
吹雪の雪原を南に下り、温泉から東へ3つ目のマップを北へ進む。画面が2回切り替わったら、マップ上に落ちている。

3. セーフティビット
スノボで分岐を右、左と進み、落ちた所から南へ。その後、ポーションが落ちているマップを北西に進み、氷の足場を渡る。

ジュノンの簡単脱出法

ガス室からの脱出は、まず⊗で鍵を引き寄せ、◬で前屈みに。そして⊗＋◬で鍵を口にくわえ、◎＋◬で鍵をはずす。脱出後は、シスター・レイの砲身の先へ向かって移動。

列車を止めるには？

列車追撃では、ヘタにリズムを刻もうと思わず、ひたすら✚キーの上と◬を同時に連打すればOK。先頭車についたら、両方の操作（上＋◬と下＋⊗）を実行すること。

「インターナショナル」だけのイベント ザックスの真実

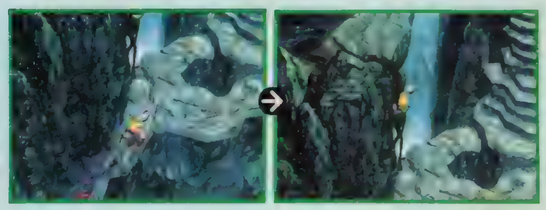
クラウドが魔晄中毒から回復した後、ニブルヘイムの神羅屋敷に向かうと、過去の回想シーンが見られる。クラウドとザックスとの過去のつながりが明らかになるのだ。

▲ザックスの豪快な性格を知ることができる。

インターナショナル改良点チェック 3 フィールドマップのヘルプ機能

マップ上でセレクトを押すと、自分の位置を示す指カーソルが表示される。これはオリジナル版でもあった機能だが、「インターナショナル」ではさらにマップのつながりが表示されるようになった。マップの切り替え地点のほかに、昇降できるハシゴなどのポイントも表示されるので、道に迷ってしまう危険性は格段に減った。

また、このマップのヘルプ機能は、ガイアの絶壁やミスリルマインなどの隠し通路まで表示されるので、うっかりアイテムを取り逃すミスも減るだろう。初めてこのゲームをプレイする人には、このヘルプは常に表示したままにしておくことをオススメするぞ。



◀ミスリルマインにあった隠し通路も、この通り。これなら見逃すことはない。

攻略チャート

NEW 37 海底魔晄炉
復活したクラウドをリーダーに、3つ目のヒュージマテリアを求めて海底魔晄炉へ。神羅の最新潜水艦を入手。

38 ロケット村
ロケットに積まれた4つ目のヒュージマテリアを求め、ロケット村へ。しかし、パーティはロケットごと宇宙へ飛び出してしまう。

39 コスモキャニオン～忘らるる都
コスモキャニオンでブーゲンハーゲンに会い、再び忘らるる都へ。そこで、エアリスが「ホーリー」を唱えていたことを知る。

NEW 40 ウェポン出現～ミッドガルエリア
ダイヤウェポンのミッドガル襲撃を阻止。神羅秘蔵のシスター・レイにより、セフィロスの眠る大空洞のバリアが破られる。

41 ミッドガル8番街
シスター・レイを乗っ取った宝条を止めるため、一行はパラシュートでミッドガルへ突入。宝条およびタークスとの決着をつける。

42 北の大空洞
メテオを止めるには、「ホーリー」の発動を邪魔しているセフィロスを倒すしかない。一行は、ついにセフィロスの元へ向かう。

↓

そしてファイナルバトルへ

[番外編]

43 古えの森
アルテマウェポンを倒すまたは山チョコボを使って古えの森へ。パズルを解きながら進んで、さまざまな貴重アイテムを入手。

44 ミッドガル5番街
ボーンビレッジで「5番街ゲートの鍵」を発掘すれば、再びミッドガル5番街に入れる。「盗ぞくの小手」など、貴重アイテムを入手。

45 アルテマウェポン
ジュノンエリアにアルテマウェポン出現。飛空艇で追いかけて、接触すれば戦闘開始。倒すと「アルテマウェポン」(武器)入手。

NEW 46 ルビーウェポン
ゴールドソーサーの砂漠にルビーウェポン出現。飛空艇で接触すれば戦闘開始。倒すと「デザートローズ」を入手。

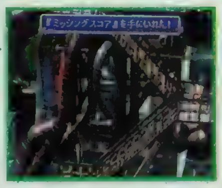
NEW 47 エメラルドウェポン
海底にエメラルドウェポンが出現している。潜水艦で海底に出て、ウェポンにぶつかれば戦闘開始。倒すと「アースハープ」入手。

ゴーストシップを変化させよう!

▲こいつがゴーストシップ。見かけたら変化させよう。

海底魔晄炉に出現するゴーストシップは、「へんか」のコマンドで「ガイドブック」になる。これをカームの街の男に渡すと「せんすい」のマテリアを入手できる。

8番街はじっくりクリア



▲バレットがパーティにいないと登場しない宝箱もある。

8番街で手に入るアイテムは貴重品が多いので、確実に入手しておきたい。また、神羅ビルにもう一度入れるので、必ず入ってアイテムを回収しよう。

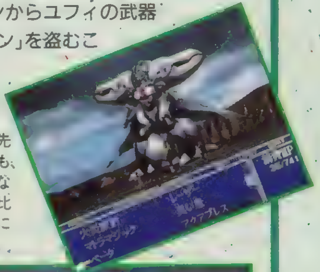
アルテマウェポンを倒そう

ジュノンエリアにいるアルテマウェポンは、飛空艇に乗ったまま体当たりすれば戦える。逃げられたら、空を飛んでいる間に飛空艇で何度も体当たり。するとまたどこかに止まるので、再び戦闘。与えたダメージは蓄積され、最終的にコスモエリアで倒せるぞ。

▲◀逃走中に見失うと再発見が大変なので、神経を集中させて追いかけ回そう。

ダイヤウェポンと初めてのバトル

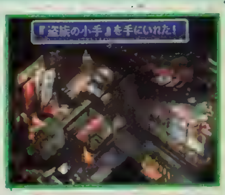
オリジナル版では戦うことのなかったダイヤウェポンだが、『インターナショナル』では直接戦闘になる。武器攻撃は効かないので、「サンダガ」などの魔法で攻撃しよう。なお、ダイヤウェポンからユフィの武器「ライジングサン」を盗むことができる。



▼▶倒さない限り先には進めない。でも、アルテマウェポンなど、ほかの3匹に比べるとかなりラクに倒すことができる。

もう一度ミッドガルへ行こう

ボーンビレッジで「5番街ゲートの鍵」を発掘すると、もう一度ミッドガル5番街に入ることができるようになる。ウォールマーケットに戻ることも可能で、壊れた自動販売機からティファの最強武器が手に入るほか、武器屋からは「盗ぞくの小手」を129,000ギルで売ってもらえるぞ。



▲「盗ぞくの小手」は値段は高いが、ここでしか手に入らない。

▲ティファの最強武器「プレミアムハート」はここで手に入る。

ルビーウェポン&エメラルドウェポンの攻略は次のページへ!

インターナショナル改良点チェック 4
なかなか気づかない細かい改良点

★ミニゲームが変わった

ミニゲームでは、オリジナル版では非常に難しかった潜水艦ゲームが易しくなっている。また、チョコボレースだけでなく、スノボゲームでもティファとシドが乗ってくれる場合があるのだ。

▶まれに乗らせてとお願いしてくる。

★牧場が使いやすく

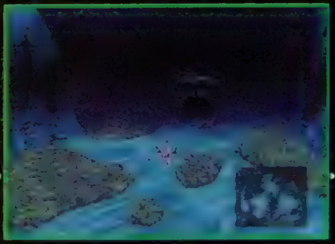
チョコボ牧場に入ると、牧場内でのスタート位置が厩舎入口のすぐそばになった。もう、柵の周りを遠回りしなくてすむのだ。また、厩舎入口のすぐ右から外へ出られるようになったぞ。

▶牧場に入ると、ここにキャラが出現する。

新たなる強敵!
2体のウェポン攻略

新たに登場する2体のウェポンに勝つには、レベル99で「マスターしょうかん」のマテリアを持っていてることが最低条件。それでも勝つのは難しいぞ!

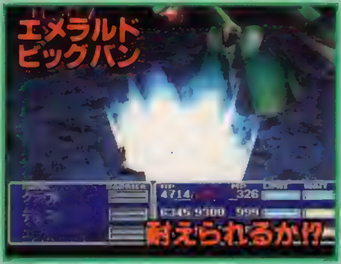
100万を超えるHP!
制限時間内に倒せるか?
エメラルドウェポン



出現条件：海底魔晄炉で潜水艦を入手した後、海底のどこかに出現。潜水艦で体当たりすれば戦闘になる。

特徴

HPが100万を軽く超えている、恐るべきモンスター。20分以内に倒すのはかなり厳しい。攻撃すると確実に返ってくる、反撃の「踏みつけ」をくらうと、パーティのレベルが70前後ではほぼ確実に戦闘不能に。また、「エメラルドビッグバン」は、命中率は低いものの、くらえばレベル99でも一撃で全滅してしまう。



◀当たればほぼ即死。当たったら運が悪かったと思ってあきらめるしかない。

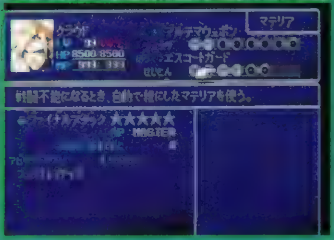
対処法

まず「ファイナルアタック」+「そせい」のマテリアをなるべく全員に装備させ、戦闘不能を回避。「マバリア」をかけて魔法攻撃を防御する。1人は「マスターしょうかん」を装備させ、ひたすら「ナイツオブラウンド」を召喚。ただし10回は召喚しないと倒せないので、素早く行うこと。他のキャラは、重力か雷系の魔法を使うか、回復役が無難。

◀「マスターしょうかん」+「MPきゅうしゅう」でMPを自動補給して蘇生。

⁉ 装備マテリアは少ないほどいい――?

[illegible]「エメラルドシュート」から、[illegible]「エメラルドビッグバン」まで、[illegible]エメラルドウェポン。[illegible]ウェポン、こちらの装備しているマテリアのAPの[illegible]ついの攻撃をしてくるのだ。というわけで、[illegible]マテリアは[illegible]からはずし、シェイプアップするのが[illegible]。[illegible]



▶[illegible]

戦いに勝った後は?

アースハープ入手!

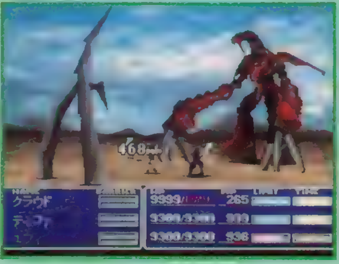
これをミームのガイドアイテム交換オヤジに渡すと「マスターしょうかん」「マスターまほう」「マスターコマンド」の1つをくれる。

1体1の戦い!?
レベル99でもツライ!
ルビーウェポン

出現条件：アルテマウェポンを倒した後、1回以上戦闘すると ゴールドソーサーエリアの砂漠に出現。

特徴

いきなり「アリ地獄」で味方を吸い込み、戦闘画面から消してしまう。パーティが残り1人になり、ルビーウェポンが触手を伸ばすまでは、いっさいの攻撃が通じない。触手を伸ばした後は、触手で直接ダメージを与えつつ、本体は「アルテマ」、「ダークフレア」などの強力な魔法をひんぱんに使ってくる。正攻法ではまず勝てない。



◀触手のダメージは、現在のHP（またはMP）の9割を奪う。

対処法

あらかじめ、「ものまね」のマテリアを育てて増やしておく。全員に「ものまね」を装備させ、「エクスポーション」を使い、延々と「ものまね」を繰り返す。敵のMPがなくなったら、「ナイツオブラウンド」を召喚。8回くらい召喚すれば勝てる。なお、武器攻撃はほとんど効かないので注意。「ファイナルアタック」+「そせい」は必ず装備すること。

◀敵のMPがあるうちは、反撃の「アルテマ」がくるので「ナイツ~」は厳禁。

⁉ アリ地獄を回避するには――?

[illegible]「アリ地獄」。これを[illegible]するには、[illegible]からパーティのうち2人を戦闘不能[illegible]にしておけばOK。こうすれば、[illegible]まで、アリ地獄を発動させない。この状態になってから、[illegible]を蘇生させればよいのだ。

2人を戦闘不能に!
▲[illegible]

戦闘中に生き返らせる!
▲[illegible]

戦いに勝った後は?

デザートローズ入手!

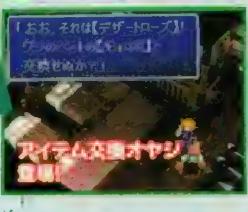
デザートローズは、アイテム交換オヤジに渡すと、[illegible]と交換してくれる。[illegible]

『FFⅦ』上級者に贈る パーフェクトプレイチェック

『FFⅦ』上級者なら、誰もが目指すパーフェクトプレイ。オリジナル版であきらめていた人も、『インターナショナル』で再挑戦!

NEW 『インターナショナル』の新要素! 貴重アイテムをすべてゲットせよ!

◀見事手に入れたこのデザートローズを……。



◀オヤジに渡すと、海チョコボと交換できる。

『インターナショナル』では、カームの街の民家の2階に貴重なアイテムを探すオヤジが登場する。彼が探している3つのアイテムを持っていくと、それぞれを貴重なアイテムと交換してくれるのだ。彼が探しているのは、下の表の左側にある3つのアイテム。そして右側が、交換してくれるアイテムだ。入手方法は、上から順にゴーストシップを「へんか」させる、エメラルドウェポンを倒す、ルビーウェポンを倒すとなっている。

このアイテム交換オヤジは、ウータイの五強の塔をクリアすると出現するのだ。

ガイドブック	▶「へんか」のマテリア
アースハープ	▶マスターマテリア3個
デザートローズ	▶海チョコボ

究極リミット技を全キャラに覚えさせよう!

究極リミット技は、各キャラがすべての通常リミット技を修得した後、それぞれに必要なアイテムを使うことで覚えることができる。必要なアイテムは、後回しにしても取れるので、後半に入ってからじっくり探せばOKだ。

ただし、エアリスだけは使う機会が限られているので、早目に修得させておこう。なお、ケット・シーの究極リミット技はない。

[究極リミット技修得方法]

キャラクター	リミット技名	入手方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサーのバトルスクエアの賞品
バレット	カタストロフィ	メテオ後、コレルの民家にいる女性に話しかける
ティファ	ファイナルヘヴン	ティファをパーティに入れ、ティファの家でピアノを弾く(※注1)
エアリス	大いなる福音	ミスリルを持って武器職人の小屋へ行く(※注2)
レッドXⅢ	コスモメモリー	ニブルヘイムの神羅屋敷の金庫を開け、ロストナンバーを倒す
シド	ハイウインド	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱
ユフィ	森羅万象	ウータイの五強の塔で、ゴドーを倒す
ヴィンセント	カオス	滝の裏の洞窟でルクレイツァのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ

効率よくリミット技を覚えるには?

▲覚えさせたいキャラに、意識して敵を倒させるようにしよう。

通常のリミット技のうち、同レベルの上級技を覚えたい場合は、ひたすら技を使えばOK。レベル1で10回、レベル2で8回、レベル3で6回使えば覚えられる。

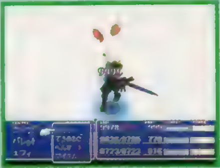
次のレベルの基本技を覚えるには、とにかく敵にとどめを刺すことが重要。とどめはリミット技でなくてもよいので、全体魔法などを使って一気に敵を倒すのが効率的。

各キャラの最強武器をすべて入手しよう!

▲特定の条件で攻撃力が変わるので、普段は使い方が難しい。

各キャラには、高い攻撃力と特殊効果を備えた究極の武器が用意されている。バレット、エアリス、ケット・シーの最強武器は、入手の機会が限られているので注意。共通してマテリア成長がないので、その他のキャラはラスダン前に揃えればOK。

最強武器の特殊な効果がなくなってしまった!?


▲オリジナル版。「へんか」でも楽勝で9999のダメージ。

▲同じ状況での『インターナショナル』。ダメージが少ない。

オリジナル版にあった、最強武器は「へんか」を使っても攻撃力が下がらないという効果がなくなってしまったようだ。左の2枚は、上がオリジナル版で、アルテマウェポン+「へんか」で9999ダメージを与えている。しかし、下の『インターナショナル』では、同じ状況で約4分の1のダメージしか与えていないのだ。「へんか」を使ってのアイテム稼ぎは少々難しくなった。

[各キャラ最強武器]

キャラクター	武器名	攻撃	命中	防御	魔力	精神	入手方法	特徴
クラウド	アルテマウェポン	100	110	0	51	24	コスモエリアでアルテマウェポンを倒す	残りHPが多いほど攻撃力アップ
バレット	ミッシングスコア	98	108	0	49	0	ミッドガルの魔晄キャノンの宝箱(要:バレット)	装備したマテリアのAP値が多いほど攻撃力アップ
ティファ	プレミアムハート	99	112	0	32	0	クラウド復帰後のウォールマーケットのアイテム屋(要:ティファ、シド)	リミットゲージがたまっているほど攻撃力アップ
エアリス	アンブレラ	58	118	20	10	0	ゴールドソーサーのスピードスクエアの賞品(DISC1のみ)	なし
レッドXⅢ	リミテッドムーン	93	114	0	31	0	コスモキャニオンのブーゲンハーゲンに会う(DISC3、要:レッドXⅢ)	残りMPが多いほど攻撃力アップ
シド	ビーナスゴスペル	97	103	0	42	0	ロケット発射後、ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPが多いほど攻撃力アップ
ユフィ	不倶戴天	96	112	0	42	0	海底に沈んだ神羅飛空艇の宝箱	敵のレベルが高いほど攻撃力アップ
ケット・シー	マーベラスチアー	95	110	0	44	0	魔晄キャノンへ向かう途中、神羅ビルに寄って64階のロッカーを調べる	残りHPが多いほど攻撃力アップ
ヴィンセント	デスペナルティ	99	115	0	34	0	滝の裏の洞窟でルクレツィアのイベント後、何回か戦って再び洞窟へ	倒した敵が多いほど攻撃力アップ

※(注1)クラウド復帰後、クラウドがカームの回想シーンで弾いた曲(ド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド)を弾く。(注2)ミスリルは、戦闘回数の下2ケタが奇数のゾロ目のとき、ジュノンエリアのオヤジ小屋へ行くともらえる。

バトルスクエアで勝ち抜いて裏バトルに挑戦！

バトルスクエアは、ストーリーとは直接関係ないが、クリアしなければ手に入らない貴重なアイテムがたくさん用意されていて、パーフェクトプレイには避けては通れない道となっている。ここで戦うキャラは、やはりバランスの取れたクラウドがオススメだ。バトルスクエアには、ある程度ストーリーが進んでから挑戦するのがいいだろう。キャラのレベルは高ければ高いほどいいので、しっかりレベルを上げておくこと。

オススメ装備(クラウドの場合)：武器は確実にダメージを与えるために、アルテマウェポンよりラグナロクを選ぼう。マテリアは、「かいふく」「てきのわざ」「ふういん」+「ついかこうか」を装備させ、攻撃は「てきのわざ」で行う。また「えんきょりこうげき」を装備して後列に配置、さらに持っている限りの「カウンター」をつけ攻撃回数を増やそう。なお、アクセサリはリボン、防具はザイドリッツがベスト。

［ハンデ一覧］

BP	ハンデ
大	マテリアが全部壊れる
	魔法マテリアが壊れる
	武器が壊れる
	アイテム使用不可
	支援マテリアが壊れる
	独立マテリアが壊れる
	召喚マテリアが壊れる
	アクセサリが壊れる
	コマンドマテリアが壊れる
	最大HP、MPが半減
	カエル状態になる
BP	ミニマム状態になる
	防具が壊れる
	最大HPが半減
	MPゼロになる
	最大MPが半減
	プレイ時間X30のダメージ
	自分のレベルが10ダウン
	自分のレベルが5ダウン
	素早さが半減
	毒状態になる
	ハンデなし
小	HPが全回復

DISC1 賞品	必要BP	DISC2 賞品	BP
フェニックスの尾	100	万能薬	100
万能薬	200	「てきよせ」のマテリア	250
ミメットの野菜	400	ボムの右腕	500
「てきよせ」のマテリア	800	「せんせいこうげき」のマテリア	1000
巨鳥のハネ	1600	レイゲンの野菜	2000
Sマイン	3200	「スピード」のマテリア	4000
「せんせいこうげき」のマテリア	6400	星の砂	8000
「スピード」のマテリア	12800	チャンピオンベルト	16000
チャンピオンベルト	25600	超究武神覇斬(限定1)	32000
超究武神覇斬(限定1)	51200	「Wしょうかん」のマテリア(限定1)	64000

裏バトルに挑戦する条件と必勝法

▶「超究武神覇斬」と「ものまね」で楽勝。

裏バトルに挑戦するには、アルテマウェポンと「Wしょうかん」のマテリアを持っていて、クラウドが「超究武神覇斬」を覚えていればOK。挑戦できるのはクラウドのみだが、「ものまね」のマテリアがあればラクに勝てる方法がある。あらかじめリミットゲージをMAXにしておいて、始まったらいきなり「超究武神覇斬」。あとは「ものまね」を繰り返すだけだ。

「てきのわざ」をすべてラーニングしよう！

ラーニングできる24種類のうち、「トライン」は覚えるチャンスが限られている。使ってくるのは絶壁内部のスティルヴを除けばボスのみ。比較的覚えやすい絶壁内部で、確実にラーニングしよう。

▲ここでラーニングしそこねると、あと覚えるのはかなりツライ。

チョコボックルのラーニング法

▼オリジナル版では逃げた回数X使用者のレベル分のダメージを与えられた。

レベルが4の倍数のチョコボに、ミメットの野菜→レベル4自爆→ミメットの野菜……を繰り返せば、チョコボが使ってくる。「インターナショナル」では逃げた回数だけのダメージに変更。オリジナルより弱くなっている。

［てきのわざ一覧］

名称	属性	MP	種類	対象	反	効果	ラーニングできるモンスター
カエルのうた	―	5	状態異常	敵1体	[illegible]	睡眠+カエル状態にする	タッチミー(ゴンガガエリアの森など)
レベル4自爆	―	10	攻撃	敵全体	[illegible]	レベルが4の倍数の敵を瀕死にしてさらにミニマム状態にする	トリックプレイ(アイシクルエリアの緑地)
マジックハンマー	―	3	吸収	敵1体	[illegible]	必ず100ポイントのMPを吸収。ボスにも効果あり	足斬草(ウータイエリア)
ホワイトウィンド	―	34	回復	味方全体	X	使用者の現在のHP分だけ味方を回復。状態異常も治す	ゼムゼレット(ジュノンエリア)
マイティガード	―	56	防御	味方全体	X	バリア、マバリア、ヘイストを同時にかける	ビーチプラグ(コレルエリアの浜辺)
天使のささやき	―	50	回復	味方1人	X	戦闘不能を治療、状態異常を治療、HPを完全回復	ポーランサリタ(?)
ドラゴンフォース	―	19	防御	味方1人	X	防御力と魔法防御力を1.5倍にする	ダークドラゴン(?)
デスフォース	―	3	防御	味方1人	X	デスの効果(一撃死、死の宣告)を無効にする	アダマンタイマイ(ウータイエリアの浜辺)
火炎放射	炎	10	攻撃	敵1体	○	炎属性のダメージを与える	アークドラゴン(ミスリルマイン)
レーザー	重	16	攻撃	敵1体	○	敵のHPを半分にする	ダークドラゴン(?)など
マトラマジック	―	8	攻撃	敵全体	○	ミサイルでの無属性ダメージを与える	スイーパーカスタム(ミッドガルエリア)
臭い息	―	58	状態異常	敵全体	X	敵を毒、混乱、睡眠、沈黙、カエル、ミニマムのどれかの状態にする	モルボル(絶壁内部など)
ベータ	炎	35	攻撃	敵全体	X	炎属性のダメージを与える	ミドガルズオルム(グラスランドエリア湿地帯)
アクアブレス	水	34	攻撃	敵全体	○	水属性のダメージを与える	キマイラ(ゴールドソーサーエリア)など
トライン	雷	20	攻撃	敵全体	X	雷属性のダメージを与える	スティルヴ(絶壁内部)など
マジカルブレス	雷冷炎	75	攻撃	敵全体	X	炎、雷、冷気の3属性複合ダメージを与える	スティルヴ(絶壁内部)、バラサイト(?)
????	―	3	攻撃	敵1体	X	使用者の最大HPと現在HPの差だけダメージを与える	ジャッジ(神羅屋敷)、キングベヒーモス(?)
ゴブリンパンチ	―	0	攻撃	敵1体	X	約300のダメージ。使用者と敵が同じレベルなら8倍ダメージ	ゴブリン(ゴブリンアイランド)
チョコボックル	―	3	攻撃	敵1体	X	戦闘から逃げた回数分のダメージを与える	レベルが4の倍数のチョコボ
レベル5デス	―	22	攻撃	敵全体	X	レベルが5の倍数の敵を即死させる	パラサイト(?)
死の宣告	―	10	攻撃	敵1体	X	成功すると、60カウント後死亡させる	バウンドファット(サンゴの谷)など
死のルーレット	―	6	攻撃	ランダム	X	敵味方の誰か1人を確実に即死させる	デスディーラー(?)
シャドウフレア	―	100	攻撃	敵1体	○	闇の炎で約3000のダメージを与える	アルテマウェポン(コスモエリア)など
なんとか????	―	110	攻撃	敵全体	○	防御力無視のダメージを与える	ドラゴンゾンビ(?)

※【表の見方】反…リフレク反射の有無。モンスター名の後の( )内はそのモンスターが出現する地域を表す。

チョコボを育ててトップブリーダーを目指せ!

チョコボを育てなくてもクリアはできるが、世界各地にある4つのマテリアの洞窟には、特殊なチョコボがないと行けないのだ。また、チョコボレースで勝つ以外に入手の手段がないアイテムもたくさんあるので、育てればお得なことばかり。そこで、特殊なチョコボの作り方と、レースでのワンポイント攻略を紹介しよう。

▲まず「チョコボよせ」でチョコボをゲット。

クリングリンのチョコボ評価

- A [illegible]
- B [illegible]
- C [illegible]
- D [illegible]
- E [illegible]
- F [illegible]
- G [illegible]
- H [illegible]

4種の特殊チョコボを制覇

特殊チョコボを作る条件を、わかりやすく解説すれば下の図のようになる。アルファベットはチョコボのランクを示しているぞ。

BorC	+	BorC	+	カラブの実	→	山チョコボ(緑)
					→	川チョコボ(青)
山チョコボ	+	川チョコボ	+	実(何でも)	→	山川チョコボ(黒)
山川チョコボ	+	A	+	ゼイオの実	→	海チョコボ(金)

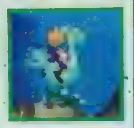
▲当然オスとメスでないとダメだが、親子、兄弟同士の近親交配でもOK。

チョコボレース必勝法

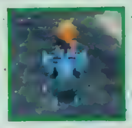
レース中に、R1+R2を押していると、チョコボのスタミナが回復していく。押しっぱなしにしながらスピードアップすればスタミナが減らないので、簡単に1位が取れる。これは、自動モードでも有効だぞ。

特殊チョコボでココに行け!

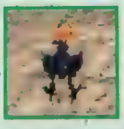
●山チョコボ
ウータイエリア中央東にある洞窟へ。ここでは「ものまね」のマテリアが手に入る。



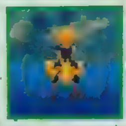
●川チョコボ
ミディールエリア北東端の洞窟。「まほうみだれうち」のマテリアが手に入る。



●山川チョコボ
コレルエリア北の洞窟へ。「HPMPいれかえ」のマテリアが手に入る。



●海チョコボ
北東端の地図に載ってない島へ。「ナイツオブラウンド」のマテリアが手に入る。



※(注1)まずはあらかじめ視点をバードビューにして飛空艇に乗り込み、通行できないガケの上空ギリギリに、ガケが左側になるように待機する。そして⊗を押して飛空艇が降下を始めた瞬間に、素早く◎を押しながら✚キー左。うまくいけば主人公がガケの下へ降りることができる。

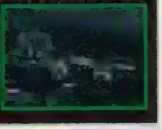
気になるあのウラワザは『インターナショナル』では使える?

バトルスクエアで3人バトル ⇨ NG

通常の戦闘で、バトルスクエアの8回連続戦闘が起こる意味のないあのワザ。これは修正済みのようで、「インターナショナル」ではできなくなっていた。

リセット以外脱出不能のシスター・レイ ⇨ NG

なぜかシスター・レイの移動しかできなくなる、ゲーム続行不可能な危険なあのワザ。これも修正されていて「インターナショナル」ではできなくっている。



川チョコボなしでミディール北のマテリアの洞窟へ ⇨ OK

飛空艇だけで「まほうみだれうち」のマテリアを取ってしまうワザ。これは「インターナショナル」でも確認することができた。詳しいやり方は、下の欄外を参照しよう(※注1)。でも、タイミングが激ムズなのは相変わらずなので、かなりの修練が必要だ。

ロケット発射台で空を飛ぶ ⇨ NG

ロケットポートエリアのロケット発射台(またはロケットそのもの)に乗って空を飛べる衝撃のあのワザ。発見時にはすごい反響があったワザだが、「インターナショナル」ではできなくなっている。場合によってはゲーム続行不可能なワザなので、仕方ないか?

スピードスクエアで高得点 ⇨ NG

スピードスクエアで飛空艇のプロペラを撃つと、1万点以上の得点が出せるウラワザ。これも「インターナショナル」では使えない。高得点を出すのは難しい!

アインハンダー？
地球の臆病者（チキン）どもはそう呼ぶみたいだな。
ったく、月（こっち）じゃ「エンディミオン」てリッパな名前があるのによ。
ああ、腹の下にでっけえアームが一本生えた戦闘機のことよ。
そいつでもってマシンガンからミサイル砲まで、
何でもつかんで装備しちまえるってワケさ。
そう、何でもだ。規格なんて関係ありゃしねえ
たとえそれが、敵さんのモンだとしたってな…。
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
SQUARESOFT
©1997 スクウェア
株式会社スクウェア　〒153東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー

EINHÄNDER
アインハンダー
TM
NON-BREAK SHOOTING

撃って、奪って、ぶち壊せ。
2245年10月、俺は仲間たちと
聖地・地球にやって来た。
お忍びだったのに、
出迎えときたらそれは派手だった。
対空砲火のドンパチが収ったとき、
残ってたのは俺一機。
見渡す限り、敵、敵、敵だ。
最後の指令は「一人で何とかしろ」だとさ。
まあ、元々生きて帰れるとも
思っちゃいない。あとは、俺の愛機が
燃え尽きるまで、撃って、奪って、
ぶち壊すのみさ。
Einhänder
Einhänder
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
they call me "EINHÄNDER"
SHOOT!
SNATCH!
DESTROY!
N.02

NON-BREAK SHOOTING
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
SQUARESOFT

スノーボードゲームの決定版「ZAP!」
プレイステーションにいよいよ登場!!
ZAP!
SNOWBOARDING TRIX '98
TV TOKYO / PONY CANYON
本格「ZAP!」はここが違う!!
監修はトッププロ！
人気・実力とも日本トップのスノーボーダー、バブルス（丸山隼人）と三澤勝男が監修スタッフとして参加。プロのこだわりがコース、トリック、ウエアなどすべてに網羅されている。
バブルス
三澤勝男
ゲームモードが多彩！
全10戦を転戦して競う"チャンピオンシップ"モード"や2P対戦モードなど4種類！
TOTAL POINT
POSITION
自分だけのボーダーを育てられる！
キャラクターの能力を調整できる"スキルエディット"機能を搭載！
レースコースは全８コース！
ダウンヒル、ハーフパイプ、それにスラロームやストレートジャンプコースも登場！
トリックがスゴイ！
"メソッド"などのグラブトリック、"バックサイド360"などのスピントリックを緻密な3Dアニメーションで完全再現！
魅力的なキャラクター！
登場キャラクターは個性的な滑りの性格を持つ魅力的な5人。すべてプレイヤーキャラとして選択可能！
現実の人気ブランドが登場！
ボードやウエアにはWinterStickやmorrow、Sessionsなどの現実の人気ブランドが登場！
POSITION
POSITION
POSITION
プレイステーション対応
'97年12月発売予定
¥5,800(税抜)
発売元　ポニーキャニオン／テレビ東京
サターン版同時発売！
PlayStation
販売元：株式会社ポニーキャニオン
東京都中央区入船2-1-1
03-3555-6651（映像制作一部）　03-3555-6677（ダイレクトマーケティング部）
"PS"マークおよび"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

DigiCube

AQUES

あのパワーステークスが、この秋、さらにグレードアップして出走！

＝パワーステークス

＝パワーステークスGrade1

8000頭 → 最新データ → 7000頭

標準 → カメラモード → 標準・ズーム・ロング

細かなデータ入力 → 入力 → 簡単なデータ入力

96年春のGI → ムービー → 96年秋のGI

脚質・調子等からの予想 → 予想の方法 → 新データ導入により予想システム強化

5,800円 → 価格 → 4,800円

コンビニ専用ソフト

さらに新データ! さらに簡単入力! さらにリーズナブル! さらに的中率もアップ?
こんどのパワーステークスは、春号よりグレードアップした機能満載

この春に大好評を得たパワーステークスが、凄い機能を満載して帰ってきた。その名もパワーステークスGrade1。競馬ファンのために、秋のGIに向けて最強データを提供するゲームだ。[GIにグレードアップしたポイント] ❶7000頭（JRA所属）の競争馬の最新データを収録。❷馬場指数、脚質によるスパート位置の変更などの導入で予想システムを強化した。❸データ入力システムを改良し入力時間の短縮に成功した。❹従来のカメラモードに加え、ズームとロングの機能も搭載。❺96年秋のGIレースのムービーを完全収録した。❻過去10年間の重賞成績を収録した。　好評発売中／価格4,800円（税別）

POWER STAKES
パワーステークス™
Grade1
実況競馬予想

©1997 スクウェア　※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もありますのでご了承ください。
" " マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える。
ゲーム買うなら、コンビニだ。

FamilyMart

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

送料大幅値下げ

お近くにデジキューブ提携のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
（携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください）

フリーフォン **0070-80-7080**

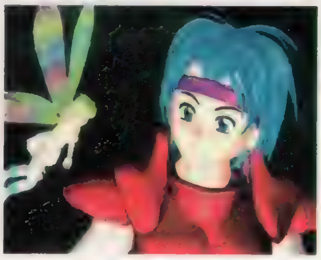
受付時間：平日・土曜13:00～21:00／日曜・祝日10:00～18:00

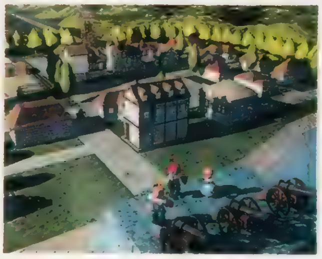
●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。ご注文後2～3日でお届けいたします。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38　佐川急便（株）城南店気付大井SRC内株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

PlayStation™

一つの勇気に呼び寄せられる者がいる。
その純粋なる心に共感する者もいる。
自らが生まれし国の、いや、その星の運命をも
その手で変えることができる。
ついに今、その時が来た。





CGムービーと3Dポリゴンキャラクターの出逢いが、
RPGの新たな流れを生み出した。
プレイステーション版ムービーライクRPG
アンシャントロマン

標準小売価格6,800円(予価、税別)
[CD-ROM 2枚組]

'98年春 発売予定

©1997 NIHON SYSTEM
"PlayStationロゴ"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アンシャントロマン ホームページ開設!!
http://www.inter-g7.or.jp/ancient-roman

NSI 株式会社 日本システム
東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
ボヌールビル2F 〒180
TEL.0422-21-3210(代)

攻略Station

フロントミッションセカンド
悠久幻想曲
ストリートファイターコレクション
MOON
ダービースタリオン

フロントミッション セカンド

物語は新展開を迎え、戦士たちのドラマもいよいよ佳境に突入！　今回はミッション5～13までを攻略だ!!

発売中	▶¥6,800　▶スクウェア
S・RPG	▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーやシステムといったゲームの内容だけでなく戦略ＳＬＧとしての難しさも前作をはるかに上回っていると評判の「フロントミッション セカンド」。先に進むほど難度を増していくミッションに、手こずっている人も多いのでは？　今回の攻略記事ではゲームの前半にあたるミッション5～13までの範囲を徹底攻略。この範囲内でつまっている人は、本誌を座右にもう一度ミッションクリアにチャレンジしてみよう。今度はきっと大丈夫だぞ。　（がんのじ）

ミッション5から13までを完全攻略！

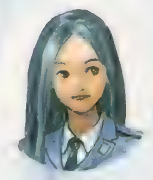
希望への逃避行…アロルデシュ脱出の軌跡

まずは前回のあらすじから。アロルデシュ国にあるＯＣＵのリミアン駐留基地で、アロルデシュ軍の襲撃に遭うアッシュ、エイミア、ジョイス、グリフ。グリフの犠牲で残りの３人は基地を脱出するが、彼らはアロルデシュ軍のクーデターで、ＯＣＵ基地の大部分が占拠されたことを知った。アッシュたちはクーデターの波から逃れるため、国外へ脱出する。そして、リミアン駐留基地では、OCU情報部のリーザとサユリが捕虜救出のため行動を開始した。

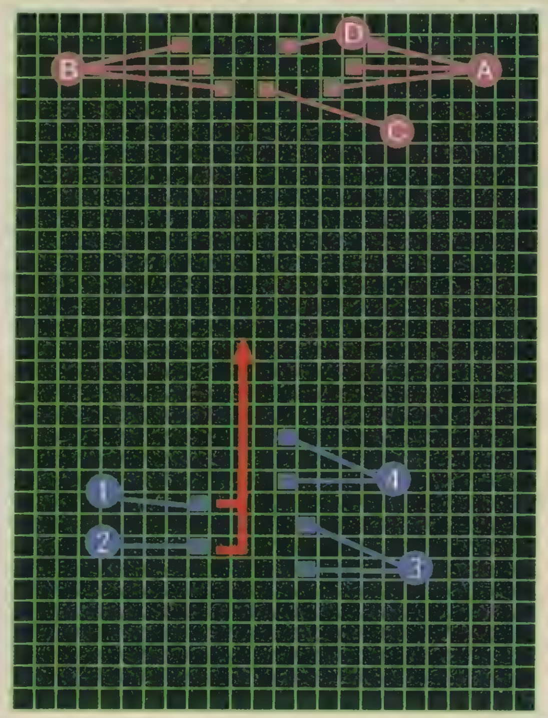
リーザ・スタンリー

▲クール な性格の才女。新展開の中心的なキャラだ。

サユリ・ミツヅカ



▲リーザと行動をともにする部下。妹のような存在。



MISSION 5

アロルデシュ軍の捕虜輸送ルートに先回りしたリーザたち。急造部隊での救出作戦は成功するか？

勝利条件：輸送ヘリ以外の敵の全滅

DATA

★PLAYER味方ユニット★

❶リーザ　❷サユリ

プレイヤーが操作できるのはこの２人だけ。無理せずＮＰＣの支援に回ろう。

★NPC★

❸AAH45a 3　❹ロブスト１Ａ

AAH45a 3は敵と同じ空中のユニットながら、攻撃力と防御力でやや劣る。

★ENEMY敵ユニット★

敵は輸送ヘリを護衛する７機の戦闘ヘリ部隊。格闘用の武器は通用しない。また、それぞれがミサイルやロケットを装備しているので、遠距離からの不意うちにも注意すること。１機１機、味方ヴァンツァーで集中して撃破していくことができれば、展開が楽になる。

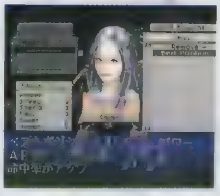
	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
Ⓐ	ACH9a	突撃戦闘ヘリ	107	30mmAC(LS)　HRC-32(L)　7.5mmマシンガン(S)	3
Ⓑ	AAH45a3	突撃戦闘ヘリ	107	20mmAC(LS)　AGM12(L)　HRC-1b(L)	3
Ⓒ	OSH20c	突撃戦闘ヘリ	125	AGM503(L)	1
Ⓓ	CCH-40	輸送ヘリ	107	7.5mmマシンガン(S)	1

※武装のカッコ内は武器のタイプ。（P）：格闘用武器　（S）：近距離攻撃武器
（L）：遠距離攻撃用武器　（LS）：遠近両用武器　（D）：シールド

TACTICS 攻略ポイント 敵は護衛の攻撃ヘリ部隊、NPCと協力して戦い抜こう!!

●出撃前にモードの調整とスキルの装備を忘れずに

敵がすべて戦闘ヘリなため、このミッションでは格闘戦をしかけられない。出撃前に、コンピュータのモードを近・遠距離の実弾攻撃を重視したタイプに切り替えよう。また、サユリは最初から「ベストポジション」のスキルを持っているので装備させておこう。



◀スキルは装備しないと役には立たないぞ。

●リーザの対空ミサイルをうまく活用するのだ！

ミッションの戦略としては、敵に突撃するＮＰＣをプレイヤーが後方支援する作戦が有効。リーザが装備している対空ミサイルをうまく活用しよう。輸送ヘリが逃走を始めたら、マップ外に逃げられる前に残りの戦闘ヘリを急いで撃破するようにしよう！

◀ＮＰＣが痛めつけた敵はサユリが撃破！

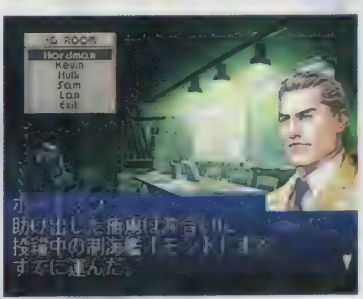
©1997 スクウェア　キャラクターイラスト／末弥　純

MISSION 6-1

リーザたちは捕虜救出の任務を離れ「環誘導侵攻制御装置」の情報集めを開始。心強い仲間も加わり、いよいよ本格的な捜索が始まる。

生きていたグリフ!!　そして謎の男の目的は？

救出部隊の活躍で奪還された捕虜の中には、アッシュたちを逃がすために囮となったグリフの姿もあった。クーデター軍の中に取り残された彼は、そのまま敵の捕虜になっていたのだ。救出部隊は捕らわれていた兵士たちを連れて、ＯＣＵが臨時に設置した捕虜救出作戦の司令部に移動。ここから場面は司令部内に移る。司令部内におけるチェックポイントは、作戦本部とショップの２つ。ショップのマスターと本部のオペレーターからは、ネットワークの新しいフォーラムを開くパスワードがもらえる。特にオペレーターが用意してくれるミッション６のマップデータは、必ず手に入れておこう。本部では奇妙な男とすれ違うが、後に司令官から聞くところによると、彼は国防省から送られた捕虜救出のエキスパートらしい。リーザたちが捕虜救出の任務を離れると同時に、同じように部隊との別行動を開始するこの男。なにやら秘密を隠していそうな雰囲気だが……？



▲作戦本部では、司令官のホードマンに任務完了の報告をするのも忘れずに。

▼グリフにリミアン基地のようすなどを尋ねるリーザ。あの基地には何か秘密があったのだろうか…？

情報提供者を求めてドゥカンディへ!!

捕虜の救出以外に、何者かに奪われた「環誘導侵攻制御装置」の捜索任務も受けていたリーザとサユリ。司令部でしばらく部隊を離れることを司令官に報告したら、装置に関する情報を集めにドゥカンディの街へ移動しよう。ちなみに司令部を出るとき、アッシュたちの行方を捜す理由でグリフが仲間に加わるぞ。ドゥカンディの街では、闘技場のチャンピオンであり、裏では情報屋もやっているというサユリの友人に会うことになる。ただし話の成り行き上、闘技場のソロファイトで５勝以上してなおかつチャンピオンとも戦うハメになるのだ。この時点ではグリフのヴァンツァーが性能的に最も優れているので、バトルには彼を参加させると有利に戦えるぞ。残念ながら、チャンピオンのコーディからも装置に関する情報は得られない。そのかわり、彼女は何らかの情報がつかめるまで、リーザたちと同行してくれることになるのだ。

NEW FACE

グリフ・バーナム

アッシュたちの同僚。義理堅く、家族思いのナイスミドル。

コーディ・ホッファ

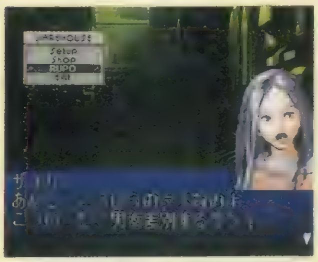
闘技場のチャンプと情報屋の顔を持つサユリの友人。

▲いちばん弱い相手に５回勝つのでもＯＫ。倒しやすいファイターを選んで勝ち星を稼ぐのだ。

◀ネットのパスワードを告げて去っていく謎の人物。何者…？

CHECK POINT バーグ運輸で新たな武器を

コーディが仲間に加わると、彼女のコネでバーグショミティのアジトにあるショップが利用可能になる。必要な武器とパーツを購入して、全員のヴァンツァーをしっかりセットアップしておこう。とある企業の開発主任を名乗る男は、新型ヴァンツァーの実戦テストを依頼してくる。これを受けるかどうかはプレイヤーしだいだ。



▲女性を軽視する開発主任にサユリの怒りが爆発！　さすがのリーザでも止められない!?

捕虜収容所…謎のヘリ部隊が!!

コーディの情報で、ドゥカンディの南西にある捕虜収容所が、クーデター軍の司令部であることを知ったリーザたち。そこに捕らわれている捕虜たちなら、貴重な情報を握っていると踏んだ一行は、収容所の周囲で捕虜救出のチャンスをうかがう。だが警備は厳重で、誰もが作戦実行のタイミングを見いだせずにいた。と、そのとき謎の戦闘ヘリ部隊が収容所を攻撃。その機に乗じてリーザたちも救出作戦を開始する。

◀敵か味方か？　戦闘ヘリの急襲。

STEP UP 講座

2種類のファイトの必勝法を伝授！

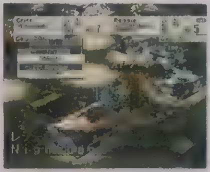
ソロファイト

ヴァンツァーの性能やパイロットのレベルといった実力的な要素よりも、スキルの発動で勝敗が決する場合が多いのがソロファイトの特徴。したがって、レベルが上がって発動する確率が高くなったスキルをより多く持つキャラクターが、ソロファイトでは有利に戦えることになる。参加するキャラクターは、レベルよりもスキルの成長度を重視して選ぶと、手堅く勝利できるぞ。ただそれだけに、勝ってもらえる報酬も少なめ。ギャンブル性が濃く観戦しているぶんには楽しいが、資金稼ぎには向かないかも。

◀先にスキルが発動したら勝ち？　勝負は時の運。

チームファイト

最大５対５で戦うチームファイトでは、個々のユニットの能力はもちろん、チーム全体の戦力バランスも重要視される。その上「大将」のルールがあるため、いかにチームの大将を守りながら敵を撃破するかという、通常の戦闘よりも深い戦略が要求されるぞ。初期状態でバラバラに配置された味方を早めに集結させて、体勢を整えてから敵を迎え討つ戦法がセオリーだ。チームバトルでは倒した敵の数だけ報酬が増える。勝つのが難しいぶん見返りも大きいこちらのファイトのほうが、資金稼ぎには向いている。



◀フィールドのタイプで有効な戦略も変わる。

MISSION 6-2

敵の警備が浮き足立っているスキを突いて、一行は収容所に突入！ 迅速に捕虜を救出して収容所を脱出するのだ!!

マップ解説：
■＝進入不可能なエリア ■＝リーザたちの出現位置
■＝ここに侵入すると敵増援出現

勝利条件：トラックを救出後、マップ外に脱出

DATA

★PLAYER味方ユニット★

リーザ　サユリ
グリフ　コーディ

ＮＰＣは存在せず、実質的に味方はこの４人のみ。少数精鋭で電撃作戦をやってください、といわんばかりの布陣だ。攻略の鍵は、個々のユニットが持つ長所を生かした戦略を組み立てること。

★UNKNOWN★

AAH45d

警備の混乱に乗じてトラックを奪い、仲間を乗せて逃走しようとした勇敢な捕虜が乗っているトラック。このユニットに近づくと、隊長機ひきいる３機のヴァンツァーが増援として出現する。

★ENEMY敵ユニット★

謎の戦闘ヘリ部隊がある程度減らしてくれたのか、配置されている敵のユニットはそれほど多くない。ヘタに味方１機を突出させたりしないかぎり、ピンチに立たされることはないはず。増援の中にいる隊長機の動きには注意しておこう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	スタブライン	ヴァンツァー	174	29mmマシンガン(S)　FL-120(S) FL-120(S)　ブラヴァーM2(L)	1
B	スタブライン	ヴァンツァー	174	29mmマシンガン(S)　FL-120(S) FL-120(S)　ドンキー(L)	1
C	SP10a	リペアヴァンツァー	68	SP10a(D)SP10a(D)	1
D	ReaderV	戦闘車輌	99	WAG5(L)	3
E	BT77M3	戦闘車輌	136	89mmキャノン(LS)	2
F	TCA83D	戦闘車輌	109	150mmキャノン(LS)	1
G	TC400	輸送車輌	110		3

★増援★

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
H	カーム400S	ヴァンツァー	221	ジュアリーEX(S)　グレンツェ(S) SP06―N(D)	1
I	カーム400S	ヴァンツァー	221	ジュアリーEX (S)　オーデン90S(S) SP06―N(D)	1
J	カーム400S	ヴァンツァー	221	ジュアリーEX(S)　ホットリバー30(S) SP06―N(D)	1

TACTICS 攻略ポイント
トラックの脱出ルートを確保せよ！

●敵の増援を出現させるタイミングがポイント

収容所の中庭にいるトラックに味方の誰かが接近すると、新手の敵ヴァンツァーが３機出現する。この増援を出現させる前に、スタート位置の付近にいる邪魔な敵をすべて倒し、なおかつ味方のユニットを集めて迎撃の準備を整えておくと、その後の展開がグッと楽になるぞ。増援のヴァンツァーを片づけてから、ゆっくりトラックの脱出ルートを確保しよう。

▲このあたりまで近づくと増援が現れる。

●暴れる隊長機は周りを囲んで撃破だ！

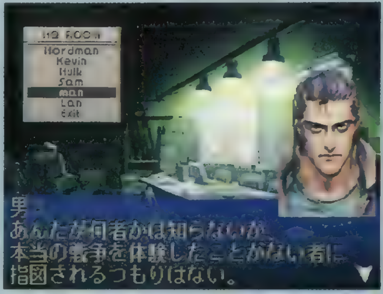
増援の中に１機だけ混ざっている隊長機は、このミッションで最もやっかいな敵。特にその回避能力はすさまじく、味方の攻撃をことごとくかわしたあげくに、反撃で強烈なダメージを与えてくる。隊長機に対しては、味方４機で周りを囲んでＡＰを０にし、反撃はおろか回避もできない状態にしてから攻撃をしかけるのが得策だ。手強い敵はこの作戦で倒すのが一番だぞ。

▲この状態にできたら倒すのは簡単。

AFTER MISSION

[illegible]

収容所に捕らわれていた捕虜を無事に救出し、うまく戦線を離脱したリーザたち。しかし、救い出した捕虜の中に、装置についての詳しい情報を知る者はいなかった。４人は、司令部に戻って今後の方針を立て直すことにするのだが……。司令部に戻った彼らを待っていたのは、首都に捕らわれているアロルデシュの政治家とＯＣＵ大使を救出することを目的とした、首都強襲作戦の通達だった。この場面では本部にいるオペレーターとショップのマスターに話しかければ、ネットに新しいフォーラムが追加される。またＤＮＣニュースフォーラムにアクセスすると、リーザ宛てに発信された謎のメッセージが入っているのでチェックしよう。

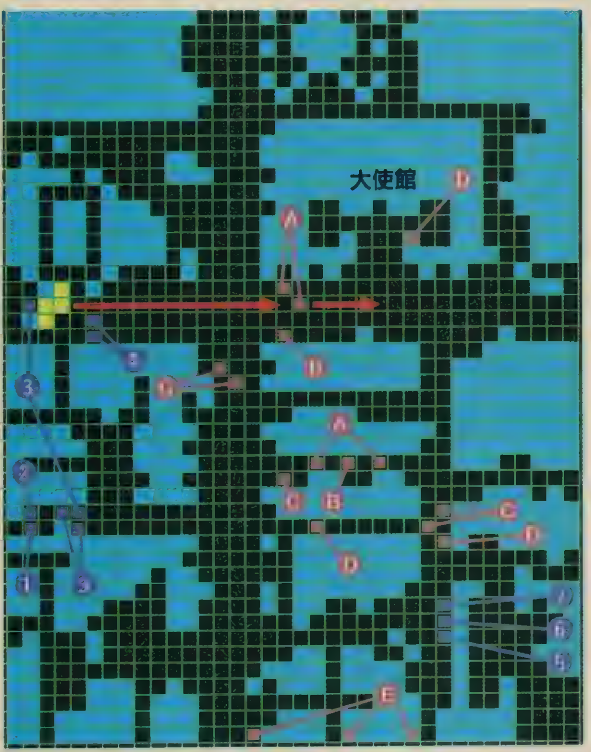


▲本部には捕虜救出のスペシャリストの姿も。

MISSION 7

首都に捕らわれたアロルデシュに政府関係者を巡っての熾烈な総力戦！　２転、３転する戦況を冷静に把握して敵戦力を駆逐せよ!!

マップ解説：■＝進入不可能なエリア　■＝リーザたちの出現位置
注）大使館の前にＮＰＣのヘリが到着した次ターンに敵増援出現



勝利条件：救出ヘリを敵の攻撃から守る

DATA

★PLAYER味方ユニット★

リーザ　サユリ
グリフ　コーディ

出撃する前に司令部のショップに足を運んで、ヴァンツァーをパワーアップさせておこう。バックパックに回復アイテムを積むのも忘れずに。

★NPC★

❶AM131M1　❷CCH−60
❸ソラC5　❹SP09a

ＮＰＣの中にはリペアマンもいるが、あまり回復はしてくれない。アテにしないで回復は自ら行おう。

★途中から参加★

敵増援のジェット戦闘機が出現すると同時に、プレイヤーのユニットとして操作できるようになる。ジェット戦闘機の相手は彼らにまかせるのだ。

トマス　ロッキー　ロズウェル
❺〜❼の位置に配置可能

★ENEMY敵ユニット★

このミッションに登場する敵のヴァンツァーは、クロー系の武器を装備してパンチで攻撃してくるタイプがほとんど。相手から攻撃をしかけてきた場合でも、実弾兵器で反撃すればこちらが先制できるので有利ではあるが、一撃の破壊力はかなり大きいので注意すること。初期配置でプレイヤーの正面にいるコマンダーに対して、味方から攻撃するのは危険。前のミッションでも使った、ＡＰを０にしてから攻撃する作戦でいこう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	タトウC	ヴァンツァー	223	ポルトタスク(P)　ポルトタスク(P)	4
B	タトウC	ヴァンツァー	223	ポルトタスク(P)　ポルトタスク(P)　ヴィルト(L)	2
C	A338S9b	戦闘車輌	142	30mmAC(LS)	5
D	AAH45c	突撃戦闘ヘリ	125	20mmAC(LS)　HRC-32(L)　AGM5s(L)	3

★増援★

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
E	PVA−05a	戦闘機	122	20mmAC（LS）　ARC−12(L)　ARC-4(L)	3

TACTICS 攻略ポイント
トラックの脱出ルートを確保せよ！

●救出ヘリが到着する前に大使館前まで移動しよう

このミッションでプレイヤーがやるべきことは、敵の攻撃ヘリを破壊して救出ヘリの安全を確保することと、捕虜の救出に成功したヘリを護衛することの２つ。ミッションが始まったら、プレイヤー機は敵のヘリだけを攻撃しながら足並みをそろえて大使館を目指そう。敵の戦車とヴァンツァーの相手はＮＰＣにまかせてしまうのだ。手強いコマンダーだけは、大使館に向かう途中で撃破しておくと、後の展開が楽になるぞ。

▲攻撃ヘリはすべて撃墜しておかないと、救出ヘリが攻撃を受ける。

●ジェット戦闘機は援軍部隊が足止め！

救出ヘリが大使館に到着すると、敵の増援として３機のジェット戦闘機が現れる。さすがに３機の攻撃からヘリを守るのは至難のわざなので、戦闘機の出現と同時に戦列に加わるトマスたちに足止めしてもらおう。ただし、１機だけはどうしても救出ヘリのほうに向かってしまう。その戦闘機はプレイヤーが迎撃するしかないぞ。これを見越して、遠距離攻撃が得意なリーザのヴァンツァーに、対空用ミサイルを装備させておくのも１つの手だ。

▲マシンガンやライフルではなかなか墜とせない。ミサイルは必須。

AFTER MISSION

[illegible]をリーザたちは打破できるのか!?

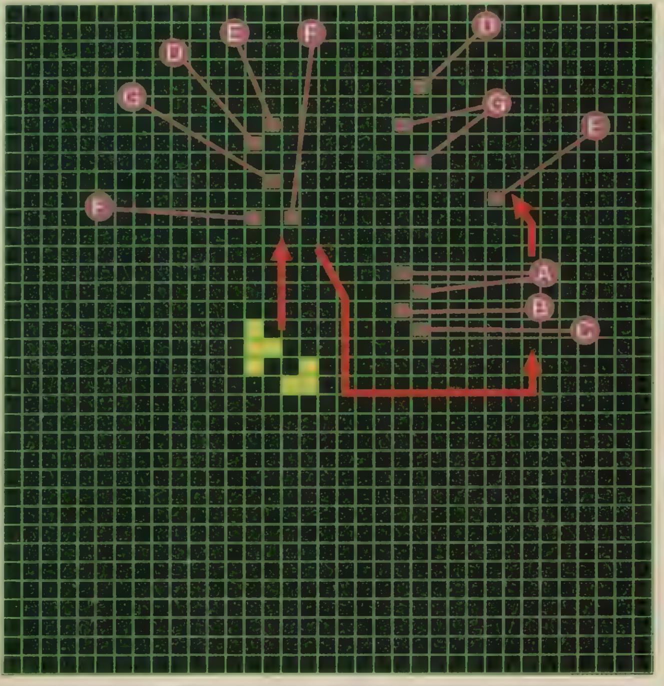
捕虜になっていたアロルデシュの要人やＯＣＵ大使を救い出し、救出部隊はなんとか首都を脱出する。しかし、クーデター軍の執ような追跡はおさまる様相を見せず、リーザやトマスたちが部隊の護衛を引き受けることになった。そして、一行はクーデター軍の追跡を振り切り、街の南西にある森に設置された脱出用ＶＴＯＬ機とのランデブーポイントまでたどり着く。このランデブーポイントの場面では、新しいパーツや武器の入手が可能。次の戦闘に備えてヴァンツァーをセットアップしておこう。少し外見が不細工になるが、マシンガンを内蔵したボディパーツはオススメの逸品だぞ。ＶＴＯＬが到着し、救出した要人たちの乗り込みが終了すると、襲撃のチャンスをうかがっていたかのようなクーデター軍の総攻撃が始まる。リーザとトマスたちはＶＴＯＬを逃がすため、敵を迎え撃つことになるのだ。

▲リーザたちは敵を牽制し、VTOLを発信させる。

フロントミッション セカンド

MISSION 8

救出した要人たちを連れ、脱出用ＶＴＯＬ機とのランデブーポイントまでやってきたリーザたち。だが、要人たちの乗り込みが終わった瞬間、革命軍の追撃が!!



マップ解説：■＝リーザたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER味方ユニット★

リーザ　サユリ　グリフ
コーディ　トマス　ロッキー
ロズウェル

敵配置場所が高台に位置しており、接近にやや手間取るマップとなっている。そのため、機体はなるべく軽量化したい。ただし、ミサイル系の武器は多めに装備しておいたほうが楽。

★ENEMY敵ユニット★

ここで登場するヴァンツァーは、いずれも遠距離攻撃能力を持たない上に、近接、格闘の能力も飛び抜けて優れているわけではない。また、どのユニットも、一定の場所に布陣した後は、こちらが接近するまで動こうとしない。比較的戦いやすい相手といえるだろう。唯一注意が必要なのは、新登場の大型機動兵器。通常の戦闘車両やヴァンツァーに比べ、ＨＰが異常に高いので、なるべくザコを先に倒してから攻撃するように。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	バジェM25	ヴァンツァー	265	パウンド(P)　ハードブロウ(P) 198式増加装甲(D)　198式増加装甲(D)	2
B	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S)　ユーラ(S) 198式増加装甲(D)	1
C	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S)　シンリブラ(S) 198式増加装甲(D)	1
D	SP10b	リペアヴァンツァー	92	7mmマシンガン(S)　SP10b(D) SP10b(D)	2
E	AAH45d	突撃戦闘ヘリ	145	20mmAC(LS)　30mmGP(LS) AGM5s(L)	2
F	RSV300R	戦闘車輌	98	100mmRK(L)	2
G	OSV-08a	大型機動兵器	371	130mmキャノン(LS) 15mmAC(LS)	3

TACTICS 攻略ポイント 地形上の不利を遠距離攻撃で補いつつ、迅速に接近せよ!!

●まずは前方の戦闘車両群をすみやかに排除

右側の敵は裏の斜面に降りていくので、まず前方の高台に布陣している戦闘車両に戦力を集中させよう。ここでは高台に攻め登る形となるため、移動力が制限される。できればミサイルやグレネードなどの遠距離攻撃を絡めつつ前進し、接近するまでにある程度ダメージを蓄積しておきたい。接近したらザコから先に倒して、大型機動兵器を孤立させることが重要だ。あとは周囲を囲んで攻撃をすればＯＫだ。

▲移動が制限される地形では遠距離攻撃が勝負の明暗をわける。

●攻撃しないで１ターンを接近のみに費やすのも有効

ここでの大型機動兵器のように、攻撃力とＨＰがともに高い強敵に対しての、有効な戦術は、１ターンを接近のみに費やし、完全に取り囲んでから攻撃を始めること。敵が完全な状態の場合、接近した直後に攻撃を行えば必ず反撃を受けてしまう。それなら敢えて攻撃はせずに、周囲のスクエアに移動するだけでターンを終了させ、敵のＡＰが０になる次のターンから攻撃をしたほうが損害は少なくてすむわけだ。

▲腕に攻撃を受けると一撃で破壊されることがあるので注意しよう。

AFTER MISSION

トマスの突然の裏切り!? 捕虜となったリーザの運命は？

どうにか敵を排除し、ひと安心といったところでトマスが思いもよらない行動をとる。武器をリーザたちに向け、リーザたちに武装解除を要求。さらに、自分たちがバーグショミティの傭兵であることを告げた。これまでの会話や戦場での動きなどから、リーザたちがＯＣＵの諜報部員であることを見抜いたトマスは、彼女たちを捕虜とすることで、ＯＣＵの握る革命軍の情報を入手しようと考えたのだ。果たして、リーザたちの運命やいかに……？　無事切り抜けることができるのだろうか？

▲トマスを育てていると、裏切られたときのショックが大きい。

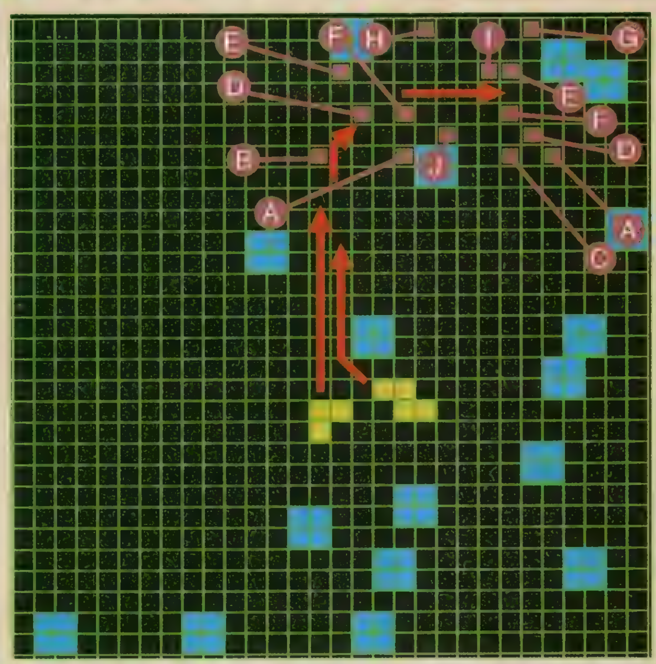
CHECK POINT 武器内蔵ボディは要チェック!!

このミッションの開始直前では、新たなパーツや武器が購入可能。その中で特にチェックしておきたいのは、マシンガンを内蔵したボディパーツ「トールドッグ」。内蔵武器の性能は、現在購入可能なマシンガンとほぼ同等の能力を持っている。つまりこれを用いれば、腕にマシンガンを持つ必要はなくなるわけだ。これは機体を軽量化するのに役立つばかりでなく、たとえ両腕が破壊されてしまっても、近距離での戦闘行動が継続可能というメリットもある。

◀理想に近い形のボディパーツだ。

MISSION 9

街についたトマスはさっそくサリバシュを訪ねるが、彼はディアラバに向かっていて不在。紆余曲折の後、トマスはリーザたちを伴ない、サリバシュの後を追う…。



マップ解説：■＝進入不可能な場所　■＝リーザたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER味方ユニット★

リーザ　サユリ　グリフ
コーディ　トマス　ロッキー
ロズウェル

このミッションでは進撃してくる敵の数が多いため、混戦になりがち。そこである程度のダメージは覚悟しよう。回復用のアイテムを多めに用意しておいたほうがいいだろう。

★ENEMY敵ユニット★

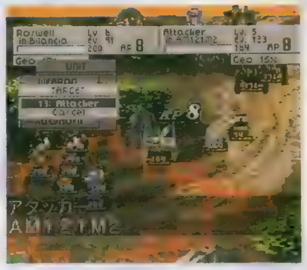
ここでの敵は、遠距離、近接、格闘とあらゆる攻撃パターンを備えたユニットがうまく連携している。かなりやりづらい相手といえるだろう。しかも前のマップ同様、大型機動兵器も登場する。攻撃を一点に集中して、確実に数を減らしていくことが重要だ。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	バジェM25	ヴァンツァー	265	パウンド(P)　ハードブロウ(P) 198式増加装甲(D)　198式増加装甲(D)	2
B	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S)　ユーラ(S) 198式増加装甲(D)	1
C	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S)　シンリブラ(S) 198式増加装甲(D)	1
D	トールドッグ1	ヴァンツァー	279	100式改機銃(S)　80mmRK(L) 80mmRK(L)	2
E	SP10b	リペアヴァンツァー	92	7mmマシンガン(S)　SP10b(D) SP10b(D)	2
F	AM121M2	戦闘車輌	164	20mmAC(LS) ATM4(L)	2
G	OC300MA	戦闘車輌	94	5.5mmマシンガン(S)　WAG5s(L) WAG5(L)	1
H	PM102A1	輸送車輌	134		1
I	OSV-08a	大型機動兵器	371	150mmキャノン(LS) 15mmAC(LS)	1
J	OSV-08b	大型機動兵器	371	130mmキャノン(LS) VRK-b(L)	1

TACTICS 攻略ポイント
敵の移動範囲を見極めて迎撃すべし!!

●自分に有利なポイントに敵を誘導せよ

前のマップと異なり、ここでは敵が積極的に進軍してくる。特に大型機動兵器を中心とした戦闘車両部隊が、一気に突っ込んでくるのが厄介だ。自分に有利な状況を作りたいなら、この敵の積極性を逆手にとって、地雷などを敷設しておくといいかもしれない。基本は防御効果の高い森に布陣し、接近して来る敵に遠距離攻撃をしかけよう。ある程度ダメージを与えた時点で、間合いを詰めての戦闘に入ろう。



▲まずは遠距離攻撃でちくちくと敵にダメージを与えよう。

●連鎖しやすい組み合わせを考えよう

敵が積極的に進軍してくるような場合、どうしても混戦になりがち。こういう場合は、短期に敵を破壊しやすい、格闘攻撃が効果を発揮する。そのため、このマップでは、格闘攻撃で有効なスキルをセットしておくのが重要となる。まず先制権を確保するファースト。そして比較的汎用性が高く、連鎖がしやすいフェイント、クリティカル、ベストポジションあたりを組み合わせるのがオススメだ。

▲スキルが連鎖すると戦闘はかなり有利になる。連鎖については闘技場などで、いろんな組み合わせを調べてみよう。

AFTER MISSION

新手の出現に成す術なし リーザたちは革命軍の手に堕ちる―

リーザたちが遭遇した敵は、センサーの探知を無効にする高度なシステムを備えていた。ＯＣＵ基地から奪った装備しか持たないはずの革命軍に、なぜそんな高度な装備が？　なにか裏がある予感が……。

戦闘に勝利したものの、リーザたちとトマスらは戦場で離れ離れになっていた。そして再び合流しようとした瞬間、革命軍の新手がリーザたちを包囲!!　先ほどの戦闘で疲弊しきったリーザたちに、戦う余力は残されていない。それはトマスたちも同様である。リーザたちを救いにいってもやられるだけ。そう判断したトマスたちは、不本意ながらもリーザたちを見捨てて逃走することに。

◀全滅を避けるため、トマスたちは逃走。

▶突然の新手に捕まるリーザたち。

MISSION 10-1

敵の手に落ちたリーザたちの運命が気にかかるところだが、ここで物語は再び主役を替え、今度はアッシュたちのその後を追っていく。

制海艦モント……脱出したアッシュたちは？

脱出に成功したアッシュたちの一行は、ＯＣＵの制海艦モントの船室で、本国への出発のときを待っていた。だが、アッシュ、ジョイスともに妙に浮かない表情。やはりアロルデシュに残ったトマスたちのことが気にかかっているようだ。

そんなとき、アッシュはふとした偶然でリミアン基地から救出された捕虜に出会い、グリフがアロルデシュに残ったことを知ってしまう。もはや躊躇している場合ではない。彼はアロルデシュに戻る決意を固める。そして、アッシュの気持ちを察したジョイスも、ともに戻ることを申し出た。一方エイミアはそんな彼らに呆れ顔。だが、２人の説得によって、しぶしぶ彼らをアロルデシュに送り届けることには同意する。かくして彼らは制海艦のＶＴＯＬを拝借し、アロルデシュへ向かうことに。また、この旅路には、思いがけない同行者も出現した。それはＣＩＵのエージェント、パイク。彼はアッシュたちに資金援助をすることを条件に、半ば強引に同行することを認めさせてしまう。彼もリーザと同じモノを追っているらしいが……。

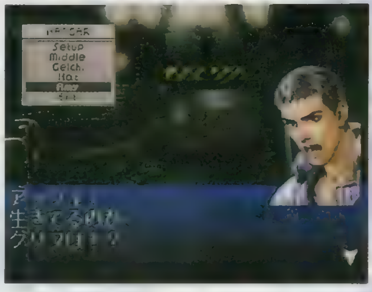
NEW FACE

パイク・ライシャワー

諜報部員という肩書きながら、ヴァンツァーの操縦の腕も一流。

▶アロルデシュを離れようとしない制海艦モントの行動にイラつくエイミア。

▶アッシュに本心を聞くジョイス。しかし、2人の心は、もう決まっていた……。



◀救出された捕虜から、グリフが生きていることを聞き驚くアッシュ！

◀パイクを加えた4人はVTOLを拝借しアロルデシュに向かうことになる。

アロルデシュへ上陸した４人はディアラバへ……

さて、どうにかアロルデシュに出発することに成功したアッシュたちだが、運悪く拝借したＶＴＯＬの燃料が不十分。海岸での不時着を余儀なくされる。というわけで、本来はＶＴＯＬの操縦だけで、アッシュたちを送り届けたら制海艦に戻るつもりだったエイミアも、結局行動を共にすることに。これも腐れ縁ってヤツ？　ともあれ無事（？）アロルデシュに戻った彼らは、唯一協力をあてにできそうなサリバシュたちと連絡をとるため、ドゥカンディの街へ向かった。だが、あいにくサリバシュはディアラバへ武器調達に向かっていて不在。そこでアッシュたちもディアラバへ向かうことに。

◀慌てて飛び立ったために、燃料のチェックも不十分。海岸で不時着の憂き目を見る。

◀制海艦に戻る手段を失ったエイミアは、結局アッシュたちと行動を共にすることに。

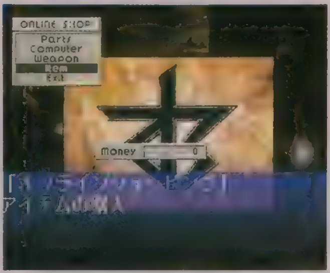
• STEP UP 講座 •

ネットワークに秘密が⁉

ショッピングに情報収集に、何かと便利なネットワーク。さらに謎のパスワードを入力すると……。

ショップでパスワードをもらおう！

次のミッションの敵勢力や最新の国際ニュースを仕入れることのできるネットワーク。最も利用価値の高いのは、やはりオンラインショッピングだろう。バーグ運輸系列の店の店員と話すと必ずパスワードを教えてもらえる。これで、どこからでもオンラインショッピングが可能になる。弾薬やアイテムの補充にはとても便利だが、店員からパスワードを聞いていないとオンラインショッピングはできない。店の品揃えが変わっていたら必ずパスワードを聞くように！



▲配送方法は不明だけれど、とても便利だぞ。

ハフマン紛争の情報に隠された謎⁉

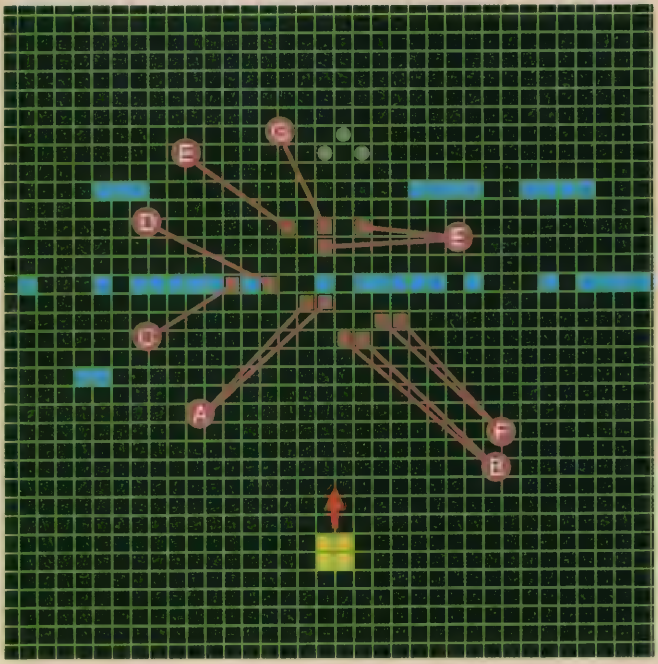
「セカンド」から加わったネットワークシステム。何やらいろんな情報が隠されているようだ。たとえば、とある場所で手に入る「ＨＵＦＦＭＡＮ」というパスワード。これをネットワークに入力してみると、ハフマン紛争についての情報が参照できる。しかし、最後の部分は情報が書き換えられているようで、何やら暗号のような文字が表示されて、チェックコードの入力を要求される。このチェックコード入力の部分をクリアすると何が起きるのだろうか？　謎は深まる……。

▲メチャクチャな画面だけれど、何か秘密が？

フロントミッション セカンド

MISSION 10-2

ディアラバに向かったアッシュたちは、その道中でヴェン率いる革命軍部隊と遭遇してしまう。圧倒的な戦力差の前に、もはや絶体絶命!?



マップ解説：■＝進入不可能な場所　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：ヴェンの乗る大型機動兵器の破壊

DATA

★PLAYER味方ユニット★

アッシュ　ジョイス
エイミア　パイク

このミッションでは、多勢に無勢での戦闘となる。そのため、回復用のアイテムは必須。また、全機に遠距離攻撃武器を持たせるのも重要だ。

★UNKNOWN★

AAH45b

ときおり姿を現わし、革命軍に攻撃を加えている謎の黒い攻撃ヘリ。ここでも彼らが登場する。果たして彼らは何者？　そしてその目的は？

★ENEMY敵ユニット★

ここで出現する敵部隊は、ヴェン自らが指揮しているだけあってなかなか手強い。ヴァンツァーの性能やパイロットの腕はアッシュたちと比べてもほとんど遜色がない。ＮＰＣとして出現する攻撃ヘリが、序盤に注意をそらしてくれなければ、勝つ可能性は、かなり低いだろう。ここでの頼みの綱は新たに加わった仲間であるパイク。彼の遠距離攻撃レベルはなんと10!!　彼の能力を十分に生かすことが勝利の鍵となる。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	トールドッグ1	ヴァンツァー	279	100式攻機銃(S) 80mmRK(L) 80mmRK(L)	2
B	バジェM25	ヴァンツァー	265	バウンド(P) ハードブロウ(P) 198式増加装甲(D) 198式増加装甲(D)	2
C	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S) ユーラ(S) 198式増加装甲(D)	1
D	ウォーラスM2	ヴァンツァー	296	カリヨン(S) シンリブラ(S) 198式増加装甲(D)	1
E	AM121M2	戦闘車輌	164	20mmAC(LS) ATM4(L)	3
F	PM102A3	輸送車輌	134	ATM4(L)	2
G	OSV-08a(ヴェン)	大型機動兵器	371	130mmキャノン(LS) 12.7mmAC(LS)	1

TACTICS 攻略ポイント
高台のポジションを生かして戦おう

●進軍してくる敵を冷静に各個撃破せよ!!

このミッションではアッシュたちの頭数こそ少ないものの、出現ポイントが敵より高所にあるため迎撃ポイントとしてはなかなか有利な地形となっている。この地の利を生かし、進軍してくる敵を1機ずつ確実に倒していくことが重要だ。例によって遠距離武器や地雷を用いると、戦闘が楽になるはずだ。また、逆に敵の遠距離攻撃を避けるためにチャフなどもオススメだ。

▲弾切れに備え、予備の弾倉も携行しよう。

●ヴェンさえ倒せばミッションクリアだが……

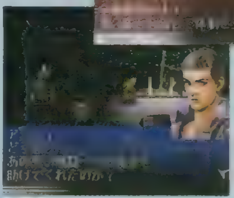
基本的にこのミッションでは、ヴェンの搭乗する大型機動兵器さえ倒せば、残りの敵は逃走を始める。だが、だからといって、こちらからヴェンに接近していくのは無謀である。ある程度敵を撃破すれば、ヴェン自らこちらに向かってくるので、それまで高地に留まろう。もし、経験値稼ぎがしたい場合は、意図的にヴェンのユニットの脚を破壊し、彼の行動を封じるといい。

▲序盤のヘリの活躍しだいで難易度が変わる。

AFTER MISSION
窮地を切り抜けたアッシュたち　果たしてあの黒い攻撃ヘリの正体は？

苦戦の末、アッシュたちはヴェンの搭乗する大型機動兵器を撃破し、どうにか敵を撤退させることに成功した。だが、もしここであの黒い攻撃ヘリが現われていなかったら、勝利はおぼつかなかったことだろう。この攻撃ヘリは、リーザが捕虜収容所を襲撃した際などにも出現しているが、その所属はまったく不明。ＯＣＵ所属とも思えないし、かといってバーグショミティは攻撃ヘリなど所持していない。少なくとも革命軍の敵であることは確かなようだが、だからといって単純に味方とも信じがたい。神出鬼没の行動を繰り返す彼らの目的とは何か？　ひょっとすると、リーザやパイク、それにヴェン自身も探している例の装置と、なんらかの関係があるのかも……。

▶ヴェンを撃破してしまえば敵は撤退を開始する。



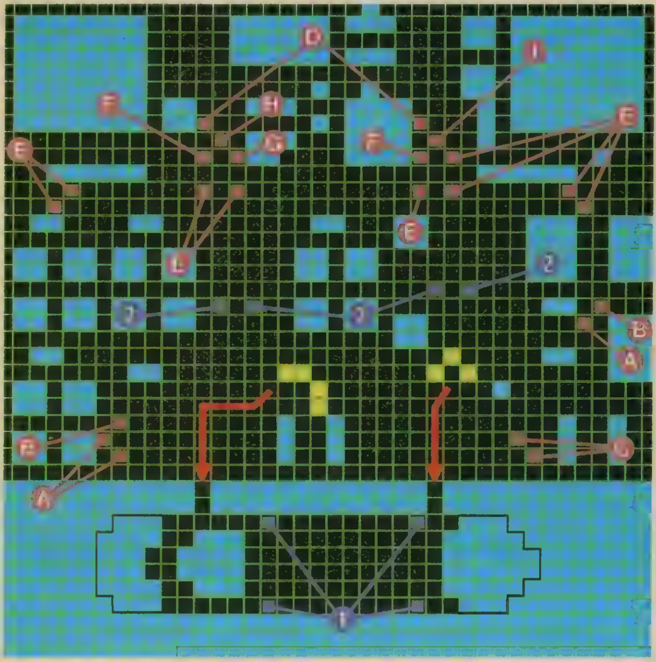
◀謎の攻撃ヘリの行動に首を傾げるアッシュだが……。

CHECK POINT 武器の購入は司令部でも可能

ミッションに入る前に、ショップのメニューをチェックしておくのは常識中の常識だ。ただし、このミッションの前の段階では、ドゥカンディの街のバーグショミティアジト以外に、ＯＣＵの捕虜救出作戦司令部でも武器購入ができるのは忘れがちなのではないだろうか？　実は双方のショップメニューは微妙に異なる。万全を期するなら、しっかりチェックしておいたほうがいいだろう。このように複数のショップが利用できる場合、購入可能なパーツは同じでも武器のバリエーションが異なることがあるのを忘れずに。

MISSION 11

ティアラバに着いたアッシュたちはサリバシュらと合流。グリフの行方を知り、革命軍の司令部を攻める準備に入る。だが、革命軍は先にティアラバを襲撃!!



マップ解説：■＝進入不可能な場所　■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：ヴェンの乗る大型機動兵器の破壊

DATA

★PLAYER味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
パイク　トマス　ロッキー
ロズウェル

ここでのポイントはパイロットの役割分担。あれもこれもと欲張って装備すると重量がかさんで行動力に影響が出てしまう。パイロットの能力に応じた武器をセレクトしよう。

★NPC★

❶60㎜IAA
❷ギザ4G

このマップで登場するＮＰＣの戦闘力はそこそこ。敵の数を減らすのを期待するよりも、足止めに役立ってくれれば十分と考えたほうがいいだろう。

★ENEMY敵ユニット★

前のマップと同じく、ここでの敵もヴェンが直接指揮をとっている。そのため、彼を倒すことができれば敵は逃走を開始し（一部の敵はマップ上に残る）、ミッションクリアとなる。だが、今回は味方の数が増えたとはいえ、敵の戦力もそれに応じて増加しているため、やはりこちらからいきなりヴェンをしとめにいくのは無謀。敵の進軍ルートを読んで、有利なポジションからの迎撃を心掛けたほうがいいだろう。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
Ⓐ	カーム420V	ヴァンツァー	340	ホットニードル(P) ホットニードル(P) VS04-N(D) VS04-N(D)	3
Ⓑ	カーム420V	ヴァンツァー	340	マッドアイアン(P) ハードブロウ(P) VS04-N(D) VS04-N(D)	2
Ⓒ	フロストM40	ヴァンツァー	319	バルバリ(S) ウィニー(S) VS04-N(D)	2
Ⓓ	SP10b-F	リペアヴァンツァー	105	FL-32(S) SP10b-F(D) SP10b-F(D)	2
Ⓔ	BT94M1	戦闘車輌	209	102㎜キャノン(LS) 7.5㎜マシンガン(S)	9
Ⓕ	RSV300A	戦闘車輌	98	100㎜RK(L)	2
Ⓖ	PM102A5	輸送車輌	153	7.7㎜マシンガン	1
Ⓗ	OSV-08b	戦闘車輌	423	55㎜キャノン(LS) VRK-4(L)	1
Ⓘ	OSV-08b(ヴェン)	大型機動兵器	423	55㎜キャノン(LS) VRK-4(L)	1

TACTICS 攻略ポイント
敵の意図を読み取ることが勝利の鍵

●桟橋を押さえて1機ずつ叩き潰そう

普段なら大勢いるＮＰＣを盾や囮（おとり）に使って戦うのがセオリーだが、このマップはそれよりもうまい手段がある。敵はまず船に設置されている砲台の破壊を狙って進軍してくる。ここが狙い目。船に侵攻するためには、ユニットが1機ずつしか渡れない桟橋を通る必要がある。そこで、敵よりも先に桟橋を渡り、その出口に布陣して待ち構える。こうすれば必ず2対1以上での戦いが可能となるわけだ。

▲序盤がホネだが桟橋を押さえれば楽勝。

●ときには思い切った軽量化も必要になる

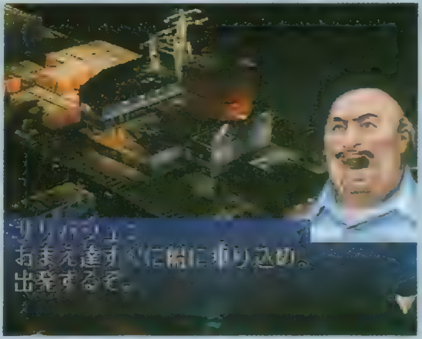
このマップのように、敵の進軍目標に対して先回りをしたほうが有利な状況では、ヴァンツァーの装備を必要最低限のものにして、思い切った軽量化を行なうことも重要だ。例えば格闘戦が得意なパイロットなら、武器はマッドアイアンのみに絞り、さらにコンピュータのモードを移動力がプラスされるタイプに変更。このように軽量化したものを主力にすえれば、敵に先んずることも難しくはないはず。とにかく、このミッションはスピードが命。予備の弾倉、回復アイテムの数は最少限にとどめよう。

▲マッドアイアンはけっこう使える武器だ。

AFTER MISSION
ヴェン、サリバシュ、そしてリラ 秘められた2人の過去が明らかに……

ヴェンには逃げられてしまったが、どうにか革命軍の撃退に成功したアッシュたちは、体勢を立て直すためポーネアに向かって出港。その船上で、ジョイスはリラから思いがけないことを聞かされる。ヴェンは彼女の幼なじみであり、ヴェンの父はサリバシュの親友だったというのだ。しかもヴェンの父が事故でなくなった後は、サリバシュが彼を引き取り、面倒を見ていたという。だが、ヴェンが大人になるにつれ、2人の考えは食い違うようになる。ＯＣＵに反発する気持ちは同じだが、平和的な独立を望むサリバシュに対し、ヴェンは強行手段の必要性を感じていた。そして現在、もはや2人の関係は修復不能の状態に……。

その後、ついにサリバシュはヴェンの暴走を止めるため、クーデター軍の司令部襲撃を決意したのだった。



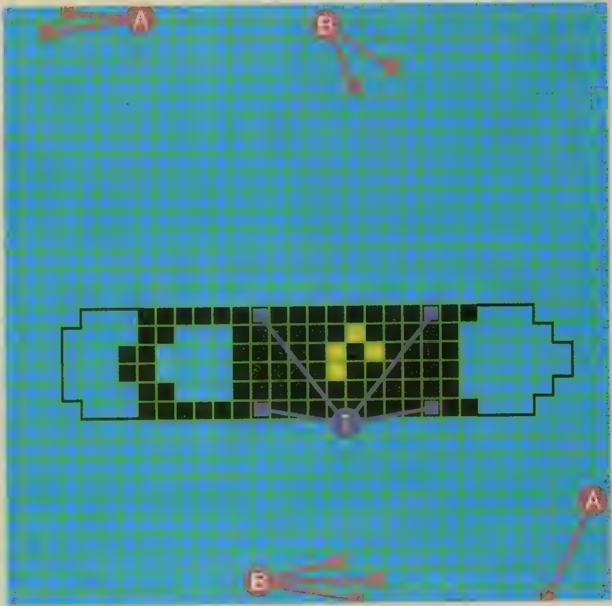
◀ポーネアで彼らを待ち受ける運命とは……。

フロントミッション セカンド

MISSION 12

ティアラバを後にしたサリバシュたち。だがヴェンは執拗に追っ手を放ってきた。満足な逃げ場もない船上で、アッシュたちは不利な戦いを余儀なくされる。

マップ解説：■＝進入不可能な場所 ■＝アッシュたちの出現位置



勝利条件：敵の全滅、および砲台の死守

DATA

★PLAYER味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
バイク　トマス　ロッキー
ロズウェル　（４名を選択）

このミッションでは狭い船上が戦いの舞台となるため、多人数での戦闘行動は難しい。そこでメンバーから４人を選抜して戦うことになる。能力をよく考えてセレクトしよう。

★NPC★

①60㎜AA

普段なら単なる弾除けや囮でしかないＮＰＣだが、今回は少々勝手が違う。ここではＮＰＣが全滅した時点でゲームオーバーとなってしまうからだ。ここでは逆に自分が盾になることも必要だ。

★ENEMY敵ユニット★

このミッションで登場する敵はすべて航空機のみ。航空機が相手の場合、機動力ではどうしても一歩譲らざるをえないのが難点。しかも敵ユニットは全機ともに遠距離攻撃が可能。戦いはかなり厳しいものになるだろう。まず注意しなければならないのは砲台の護衛。敵はこちらよりも、砲台への攻撃を優先する傾向があるのを忘れずに。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	IVA-13A	戦闘機	160	20mmAC(LS) ARC-12(L) ARC-12(L) ARC-4(L)	3
B	ACH9b	突撃戦闘ヘリ	169	30mmAC(LS) HRC-32(L) HRC-32(L)	5

TACTICS 攻略ポイント 多少のダメージは覚悟の上で、短期の決着を目指そう

●序盤の展開が大きくモノをいう。確実な撃墜を目指せ

基本は例によって集中攻撃。１機ずつ確実にしとめていくのが重要だ。敵は最初突撃戦闘ヘリが前進してくる。画面端の戦闘機が接近してくるのは数ターン後だ。序盤の攻撃でどれだけヘリを撃ち落とせるかで、難易度が大きく変化するぞ。特に戦闘機は砲台を優先して攻撃してくるので砲台付近に布陣するのが重要。

◀敵が砲台へ接近するのをできる限り阻止することが重要だ。

●装備とパイロットを厳選することが勝利の鍵

登場する敵すべてが航空機であるため、ヴァンツァーの装備も対空のみに限定。対空ミサイル＆マシンガンあたりがオススメだろう。特に対空ミサイルは必要不可欠。弾が少ないので、予備の弾倉も携行したいところ。また、パイロットは格闘戦能力は無視して、近距離攻撃と遠距離攻撃に優れた人材をセレクトしよう。

◀航空機相手の戦闘では、対空専用装備は全ユニットに必須だ。

AFTER MISSION

革命軍に武器を供給する謎の勢力が存在!?
ヴェンとの戦いはさらなる戦いの序章にすぎないのか……？

アッシュたちの活躍によって、どうにか敵の襲撃から船は守られた。だが、この戦いの中でサリバシュは奇妙な点に気づいていた。それは襲撃してきた攻撃機が、ＯＣＵ基地にあったものとは違っていた点。そういえば、かつてトマスたちがディアラバへ向かう際に尾行してきた革命軍の兵士たちも、高度なアンチセンサーシステムを備えていた。ヴェンが、サリバシュの知らないルートから、武器を手に入れているのは確実と言えるだろう。ヴェンの背後には何らかの組織が存在するとしか考えられない。

だとすると、彼が執拗にリミアン基地にあったとされる「環誘導制御装置」を探しているのも、彼のバックと関係があるのかもしれない。どうやら今回の事件は単なる革命騒ぎ以上に大きな裏がありそうだ。はたして、ＯＣＵ、ヴェンが必死に探し求める「環誘導制御装置」の実態とは？　一連の事件を解く鍵は、ここに隠されているようだが……。物語は核心に向かって動き始める。

◀リラのため、ヴェンへの戦意を燃やすジョイス。

▶ヴェンの背後にはなんらかの組織が存在する……？

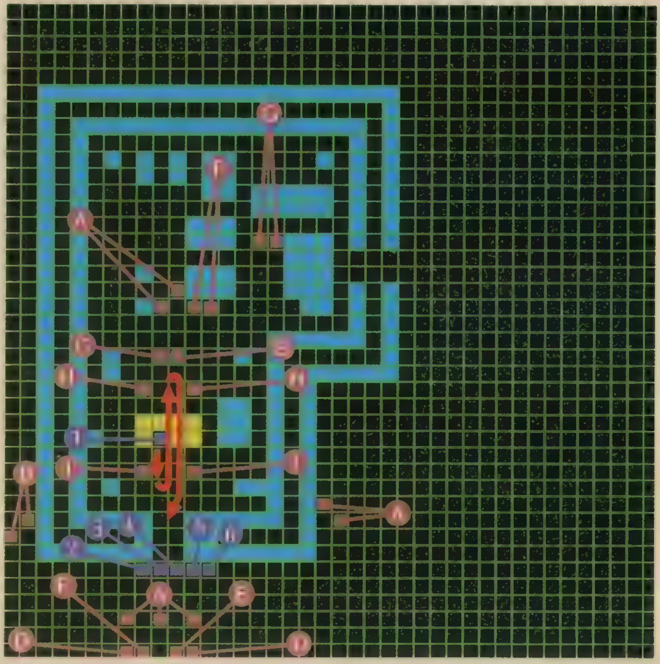
CHECK POINT 敵に応じたスキルの選択が重要

今回のミッションのように、敵のタイプが限定されている場合は、こちらもかなり極端な編成で対応することが重要。武器、ヴァンツァーはもちろん、コンピュータのセッティングや、パイロットのスキルなども、柔軟に変更して対応するように。例えばスキルでは、格闘戦でしか役に立たないヒートブロウや、利用価値の低いファーストなどははずして他のものに変更すること。遠距離と近距離での戦闘で役立つスキルのみをセレクトする配慮が必要になる。

◀フェイントなどは汎用性が高く、ほとんどの局面で役に立つ。

MISSION 13

ポーネアに着いたアッシュたちは司令部襲撃の準備に入る。今回の襲撃で一気にヴェンとの決着をつけるつもりでいた彼らだが、そこには罠が張られていた。



勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
バイク　トマス　ロッキー
ロズウェル

ここでは機動力と攻撃力の兼合いが重要となる。ショップを見ると、一見使えそうな移動力＋２の脚パーツがあるが、コレは役立たず。もうひとつの＋１のタイプがオススメだ。

★NPC★

①リラ
②〜⑥闘技場で倒したチーム

このミッションでは、リラ以外のＮＰＣをプレイヤー自身が選択することが可能となっている。とりあえずのオススメは、闘技場のＢチームだ。

★ENEMY敵ユニット★

さすがにアッシュたちの襲撃を読んで待ち伏せしていただけあって、敵の陣容の厚みは半端ではない。戦いに勝利するには、十分な武装が必要だ。できれば全機に遠距離武器を持たせたい。また、回復用のアイテムも多めに携行していくようにしたいところ。

	機種名	タイプ	総HP	武装	機体数
A	ガスト505A	ヴァンツァー	343	17.5mmマシンガン(S)　17.5mmマシンガン(S)　203式増加装甲(D)　203式増加装甲(D)	7
B	イーゲルアインス	ヴァンツァー	384	グロップ20mm(S)　グロップ20mm(S)　マイナ(L)	3
C	イーゲルアインス	ヴァンツァー	384	グロップ20mm(S)　グロップ20mm(S)　ウォーブラー(L)	1
D	SP10b-F	リペアヴァンツァー	105	FL-32(S)　SP10b-F(D)　SP10b-F(D)	2
E	OSV-08e	大型機動兵器	477	55mmキャノン(LS)　40mmAC(LS)	2
F	OC300MB	戦闘車輌	78	WAG5s(L)　WAG5(L)　WAG(L)	2
G	TC-400	輸送車輌	110		2
H	40mmRR	砲台	159	RK10(L)	2
I	78mmATC	砲台	159	78mmATC(LS)	2

TACTICS 攻略ポイント
NPCの活躍がかなり重要になるぞ

●襲撃のサポートメンバーを闘技場から選択

ここではミッションに先だって、襲撃をサポートするメンバー（NPC）を、闘技場で選ぶことが可能。闘技場にいるのはA、B、Cの３チーム。彼らとチームファイトで戦い、倒したチームの中から好きなチームを戦場に連れて行くことができる。すでに金で雇われたチームも存在するのだが、実力を考えれば闘技場のチームを選択したほうが、戦いが有利に展開するはずだ。

▲格闘戦主体のＢチームが頼りになるはず。

●まずは砲台を破壊することが先決

バトル開始直後は後方に下がり、２つの砲台を取り囲んで攻撃。ＮＰＣのリラが単独で敵に突っ込んでいってしまうが、それがかえって敵側の攻撃を遅らせることになるので好都合。門の外のＮＰＣは敵が内部に侵入しないための足止めだが、はっきりいって潰されるのは時間の問題。彼らが全滅する前に、収容所中庭の敵を排除できるかどうかが勝負の鍵となる。遠距離攻撃を生かして戦おう。

▲序盤、外周部の敵はNPCにまかせよう。

AFTER MISSION
司令部にヴェンの姿はなし　捕われているトマスたちは――？

この襲撃作戦は、ヴェンとの決着をつけると同時に、司令部に捕われているトマスたちを救出する目的で実行されたわけだが、司令部はもぬけのカラ。どうやらヴェンは、捕虜をすでに他へ移送していたらしい。アッシュは襲撃の失敗にショックを隠せないようす。ところが、そんな彼の状態とは関係なく、革命軍は新たな行動にでる……。

▲敵を排除したものの作戦は失敗。

CHECK POINT キミは難民を助けたかな？

じつは今回のミッションに入る前に、ポーネアの街でサブイベントが発生する。闘技場でのＮＰＣの選択を終え、サリバシュのアジトに戻ると、地下倉庫の従業員が奇妙なことをいう。なんでも、薄汚い格好をした連中が、どうしてもヴァンツァーを売ってくれとしつこく頼んできたらしい。この話を聞いた後、酒場に向かうと国境を越え国を脱出しようとしている難民たちと出会う。どうやら地下倉庫でヴァンツァーを買った「薄汚い格好をした連中」とは彼らのことのようだ。紆余曲折の末、アッシュたちは彼らの脱出を手伝うことになる。

基本的にこのイベントは、本筋とは関係ないので無視しても構わないのだが、成功させればそれなりの見返りがあるぞ!!

◀サブイベントのため敵は手強い。ただし経験値も入らないが。

データ編

ここでは『フロントミッション セカンド』に登場するヴァンツァーのパーツ、アイテム、スキルを網羅したリストを公開！ アイテム、パーツの性能やスキルの効果に関しては、ゲーム中に表示される説明よりも詳しく解説してあるので、わからないことがあればこのリストを紐解くべし。

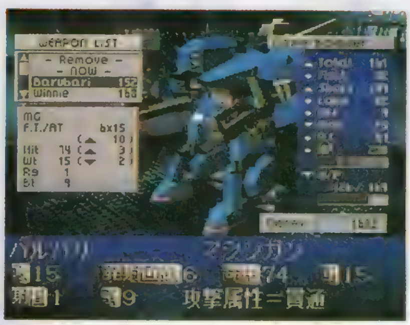
ヴァンツァー&パーツ一覧表

ヴァンツァーのパーツは、ボディ、左右のアーム、左右のレッグの5種類で1セット。ショップで「セットで購入」の項目を選ぶと、同種ヴァンツァー一式をまとめ買いできる。ボディとアームの中には武器を内蔵しているものがあるが、アームに関しては、ハードブロウ(パンチ)以外の、内蔵武器を持つものはオススメできない。それは、攻撃方法が限定されるからだ。なお、表中のRCはリペアコストの略で故障した場合の修理費用を表す。

名称	ボディ									アーム								レッグ						
	価格	重量	RC	HP	装甲	移動	出力	機動	内蔵武器	価格	重量	RC	HP	装甲	移動	出力	内蔵武器	価格	重量	RC	HP	装甲	移動	出力
ロブスト1A	110	19	17	55	18	0	92	50		39	7	3	34	14	0	0	ハードブロウ(1)	53	13	4	46	16	0	0
ガスト 503B	116	17	14	54	18	0	92	35		57	15	2	33	14	0	0	17mmマシンガン	53	12	3	45	16	0	0
ツェーダーT2	118	20	18	61	15	0	93	30		59	16	3	37	12	0	0	44mmエトヴァ	57	13	4	51	14	0	0
ウォーラスM1	122	19	17	52	23	0	92	50		43	7	3	32	18	0	0	ハードブロウ(1)	59	13	4	44	20	0	0
ギザ4C	132	23	20	65	20	0	107	48		46	8	4	40	16	0	0	ハードブロウ(2)	65	16	5	55	18	0	0
スタブライン	132	23	18	57	20	0	94	25	29mmマシンガン	60	16	3	35	15	0	0	FL-120	55	14	4	47	18	1	0
オバディア	139	21	16	64	20	0	106	33		62	18	3	39	16	0	0	M926BZ	65	14	4	54	18	0	0
カーム 400S	141	24	21	72	17	0	108	48		49	8	4	44	14	0	0	ハードブロウ(2)	70	16	5	61	15	0	0
フロストM37	144	25	21	67	22	0	109	44		50	9	4	41	18	0	0	ハードブロウ(2)	71	18	5	57	20	0	0
ゼニスV	147	23	20	62	25	0	108	49		51	8	4	38	20	0	0	ハードブロウ(2)	72	16	5	52	23	0	0
ジービュT4	266	28	32	76	22	0	123	47		95	9	8	47	18	0	0	ハードブロウ(3)	133	19	11	64	20	0	0
バジェM13	279	25	26	74	22	0	122	52		100	8	6	46	18	0	0	ハードブロウ(3)	140	17	9	63	20	0	0
ビガーM1	285	29	35	84	19	0	126	27		122	20	8	52	15	0	0	60mm砲	128	21	12	70	17	1	0
ゾラC5	290	31	34	78	24	0	125	42		104	10	8	48	20	0	0	ハードブロウ(3)	145	21	12	66	22	0	0
タトウC	295	29	33	72	28	0	125	38		116	14	8	45	23	0	0	ボルトタスク	141	19	11	61	25	1	0
デーゲンT10	354	119	309	247	64	0	450	25		1421	68	99	152	51	0	0	レッドアーム	3390	82	283	209	57	0	0
カーフィルM1	408	33	46	88	25	0	145	46		145	11	12	54	20	0	0	ハードブロウ(4)	203	23	17	74	23	0	0
バジェM25	428	30	37	86	25	0	144	50		152	10	10	53	20	0	0	ハードブロウ(4)	213	21	14	73	23	0	0
ウォーラスM2	437	34	48	97	21	0	146	21		268	29	19	59	28	0	0	タロンM9	340	28	25	81	30	0	0
タトウD	453	34	47	84	32	0	147	26		177	25	12	51	25	0	0	ディアタスク	214	23	17	70	29	1	0
トールドッグ1	490	40	54	91	28	0	148	22	100式改機銃	190	24	14	56	22	0	0	80mmRK	243	26	20	76	25	0	0
ギザ4G	553	38	60	100	27	0	164	45		201	13	17	62	22	0	0	ハードブロウ(5)	278	26	23	85	24	0	0
99式甲 月弓	581	34	48	98	26	0	163	28		253	30	14	61	22	0	0	99式甲R	277	23	18	83	24	0	0
カーム420V	592	39	62	110	23	0	166	44		215	13	18	68	19	0	0	ハードブロウ(5)	297	27	24	94	20	0	0
フロストM40	603	42	64	103	30	0	166	40		219	14	18	64	24	0	0	ハードブロウ(5)	303	29	24	88	26	0	0
ギャランフ1	675	43	67	95	34	0	167	45	クレムス40	155	11	12	59	17	0	0	ハードブロウ(4)	217	24	18	81	20	0	0
カーフィルM2	714	44	75	113	29	0	186	44		258	15	22	70	23	0	0	ハードブロウ(6)	475	30	43	96	26	0	0
ガスト 505A	750	40	60	111	28	0	185	29		379	32	18	69	23	0	0	17.5mmMG	474	26	34	94	25	0	0
イーゲルアインス	764	45	82	124	25	0	192	27		386	30	24	77	20	0	0	グロップ20mm	457	32	47	106	22	1	0
ウォーラスM3	778	48	80	116	32	0	189	39		281	17	23	72	25	0	0	ハードブロウ(6)	518	33	46	99	29	0	0
オテル	793	45	73	107	37	0	187	43		286	15	21	67	29	0	0	ハードブロウ(6)	448	31	42	91	33	2	0
ロブスト1C	902	50	93	127	32	0	210	43		325	17	27	78	26	0	0	ハードブロウ(7)	600	35	54	108	29	0	0
ハルトヴィント	947	45	74	124	31	0	209	31		477	34	22	76	25	0	0	ヘッドファイア	599	31	43	106	28	0	0
ツェーダーT3	965	52	97	140	27	0	212	24		487	36	28	86	22	0	0	56mmエトヴァ	642	36	56	119	25	0	0
ヘイルM14	983	55	99	131	35	0	213	30		389	27	29	80	29	0	0	ダムクロー	654	39	57	111	32	0	0
ゼニスレブ	1001	51	95	121	41	0	211	42		361	17	28	74	33	0	0	ハードブロウ(7)	666	36	55	103	37	0	0
102式甲 強陣	1096	56	111	141	34	0	232	42		397	19	33	87	27	0	0	ハードブロウ(8)	733	39	65	120	31	0	0
ジービュT4S	1151	50	89	138	33	0	231	48		417	17	26	85	26	0	0	ハードブロウ(8)	770	35	52	118	30	0	0
テディウムA3	1173	58	121	155	29	0	239	23		510	40	36	96	23	0	0	レンティット	706	42	71	132	26	1	0
ゾラC9	1195	62	118	145	37	0	235	37		433	21	35	90	30	0	0	ハードブロウ(8)	799	43	69	124	34	0	0
タトウ3	1217	57	113	134	43	0	235	25		485	38	34	83	34	0	0	ファイアタスク	773	41	66	114	39	1	0
ギザ5A	1323	64	132	156	36	0	259	42		480	21	40	96	29	0	0	ハードブロウ(9)	875	44	77	132	32	0	0
ハルトツァーン	1389	58	106	153	35	0	258	29		706	43	32	94	28	0	0	ファイアロック	873	39	62	129	31	0	0
モス VAS	1416	66	137	172	31	0	262	40		514	22	42	106	25	0	0	ハードブロウ(9)	936	45	80	145	27	0	0
ヘイルM16	1442	70	140	161	40	0	263	24		575	40	42	99	32	0	0	ダーククロウ	954	48	82	136	35	0	0
102式乙 強陣	1581	72	156	172	39	0	289	41		573	24	48	106	31	0	0	ハードブロウ(10)	1285	49	117	145	35	0	0
ギャフA	1616	72	149	148	46	0	263	21	クロマー	746	42	45	91	37	0	0	19mmSG	1068	47	87	125	41	0	0
ガスト 505C	1660	65	125	169	38	0	288	27		843	50	38	104	30	0	0	20mmMG	1282	43	94	142	34	0	0
ジービュT8	1692	74	162	189	33	0	292	40		613	25	50	117	26	0	0	ハードブロウ(10)	1375	50	122	160	30	0	0
トレーロ	1723	79	157	177	43	0	293	36		625	26	48	109	34	0	0	ハードブロウ(10)	1191	54	118	149	39	2	0
ゼニスDV	1755	73	159	163	50	0	290	41		636	24	49	101	39	0	0	ハードブロウ(10)	1426	50	119	138	44	0	0
カーフィルM3	1844	80	180	188	41	0	316	40		671	26	56	116	33	0	0	ハードブロウ(11)	1501	55	136	159	37	0	0
クアガM08	1936	72	144	184	40	0	314	32		846	46	45	114	32	0	0	ゴランMG	1497	49	109	156	36	0	0
カーム450S	1973	82	187	207	35	0	319	39		718	27	58	128	28	0	0	ハードブロウ(11)	1606	57	141	175	31	0	0
フロストM50	2010	88	191	194	45	0	321	35		731	29	59	119	36	0	0	ハードブロウ(11)	1636	61	144	164	41	0	0
デーゲンT8	2047	82	184	179	52	0	318	34		820	35	57	110	42	0	0	ブルーアーム	1666	56	139	151	47	0	0
ロブスト2A	2138	88	207	205	43	0	347	40		774	29	65	126	34	0	0	ハードブロウ(12)	1745	61	157	174	39	0	0
ザイゴート	2245	79	166	201	42	0	345	46		813	26	52	123	33	0	0	ハードブロウ(12)	1832	55	126	171	38	0	0
モス VBS	2288	91	215	226	37	0	350	38		828	30	68	139	29	0	0	ハードブロウ(12)	1867	63	163	191	33	0	0
ヘイルM19	2330	97	219	211	47	0	352	26		928	48	69	130	37	0	0	デッドクロー	1902	67	166	179	43	0	0
バジェM30	2583	87	190	219	44	0	378	45		937	29	59	134	35	0	0	ハードブロウ(13)	2105	60	144	185	40	0	0
カスティゴU	2610	99	211	195	55	0	349	36	ヴァイデンBZ	859	30	66	120	43	0	0	ハードブロウ(12)	1937	62	160	165	50	0	0
ジールA1	2632	100	246	245	38	0	384	38		954	33	77	151	31	0	0	ハードブロウ(13)	2145	69	187	208	35	0	0
ギザ5S	2813	107	269	241	48	0	413	39		1020	35	85	148	38	0	0	ハードブロウ(14)	2699	73	246	204	43	0	0
100式甲 火建	2949	118	251	230	50	0	386	22	75mm砲	1166	53	78	141	40	0	0	100式機銃	2185	74	191	195	45	0	0
ギャフB	3004	109	266	212	57	0	386	22	クロマー5	1386	58	83	130	46	0	0	23mmSG	2449	71	202	180	52	0	0
ジール B1	3010	110	280	265	41	0	417	38		1091	36	88	163	32	0	0	ハードブロウ(14)	2888	75	256	224	37	0	0
ゼニスX	3122	109	274	229	61	0	415	38		1132	36	87	141	48	0	0	ハードブロウ(14)	2996	74	251	194	55	0	0
99式乙 月弓	3350	105	242	255	49	0	446	30		1466	68	78	157	39	0	0	99式乙R	3047	71	222	216	44	0	0
マネージュ	3373	130	314	248	53	0	423	21	30mmトヴェリ	1334	59	99	152	42	0	0	ATM771	3236	83	287	210	47	0	0
テディウムA6	3413	121	331	286	43	0	461	24		1494	68	106	176	34	0	0	レンティツトL	2941	85	302	242	38	1	0
ジャウアーG1	3477	129	321	268	55	0	455	33		1269	42	103	165	44	0	0	ハードブロウ(15)	3329	88	294	227	50	0	0
102式丙 強陣	3595	128	340	280	52	0	485	38		1314	41	110	172	42	0	0	ハードブロウ(16)	3441	87	311	237	47	0	0
ザイグスA1	3775	115	272	274	51	0	483	44		1380	37	88	169	41	0	0	ハードブロウ(16)	3613	78	249	232	46	0	0
イーゲルツヴァイ	3847	132	372	308	44	0	500	23		1968	74	120	189	36	0	0	グロップ30mm	3314	94	339	261	40	1	0
ジャウアーG3	3919	141	360	288	57	0	492	33		1432	45	117	177	46	0	0	ハードブロウ(16)	3751	96	330	244	52	0	0

ヴァンツァー搭載&装備武器一覧

装備する武器の選択基準として重要なのは、もちろん攻撃力と命中率。ただこのゲームの場合、パイロットの能力やスキルなどの要素とからめて武器の特性にも目を向ける必要がある。設定されている属性や、単発、連射のタイプなどを見て、パイロットの実力を十分に発揮させられる武器を選ぶことが大切だぞ。ここで紹介している武器や、ヴァンツァーのパーツ、アイテムなどは基本的に、街や司令部などのショップで購入できる。そして、ショップのマスターからパスワードをもらえば、そこで売られていた品物はオンラインショッピングでいつでも買えるようになるのだ。



◀ショップで武器を購入するときは、セットアップしながらが基本。ヴァンツァーの総重量をチェックしながら買えるので、可動重量のリミットをオーバーする心配がない。

カテゴリー	名称	装備箇所	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	最小射程	最大射程	弾倉数	内蔵機種：内蔵箇所
パンチ（攻撃属性：衝撃）	ハードブロウ(1)	手	—	21	1	70	10	1	1	—	ロブスト1A／ウォーラスM1：腕
	ハードブロウ(2)	手	—	25	1	70	10	1	1	—	ギザ4C／カーム400S／フロストM37／ゼニスV：腕
	ハードブロウ(3)	手	—	29	1	70	12	1	1	—	ジーピュT4／バジェM13／ゾラC5：腕
	ハードブロウ(4)	手	—	34	1	70	14	1	1	—	カーフィルM1／バジェM25／ウォーラスM2：腕
	ハードブロウ(5)	手	—	38	1	70	16	1	1	—	ギザ4G／カーム420V／フロストM40：腕
	ハードブロウ(6)	手	—	43	1	70	18	1	1	—	カーフィルM2／ウォーラスM3／オテル：腕
	ハードブロウ(7)	手	—	50	1	70	20	1	1	—	ゼニスレブ：腕
	ハードブロウ(8)	手	—	56	1	70	22	1	1	—	102式甲　強陣／ジーピュT4S／ゾラC9：腕
	ハードブロウ(9)	手	—	63	1	70	26	1	1	—	ギザ5A／モスVAS：腕
	ハードブロウ(10)	手	—	71	1	70	28	1	1	—	102式乙　強陣／ジーピュT8／トレーロ／ゼニスDV：腕
	ハードブロウ(11)	手	—	78	1	70	31	1	1	—	カーフィルM3／カーム450S／フロストM50：腕
	ハードブロウ(12)	手	—	87	1	70	34	1	1	—	ロブスト2A／ザイゴート／モスVBS／カスティゴU：腕
	ハードブロウ(13)	手	—	96	1	70	38	1	1	—	ミュートスA／バジェM30／ジールA1：腕
	ハードブロウ(14)	手	—	106	1	70	41	1	1	—	ギザ5S／ミュートスB／ジールB1／ゼニスX：腕
	ハードブロウ(15)	手	—	116	1	70	45	1	1	—	シャカールA/ジャウアーG1:腕
	ハードブロウ(16)	手	—	127	1	70	49	1	1	—	102式丙　強陣／ザイグスA1／イーゲルツヴァイ／ジャウアーG3／シャカールB／レイブン：腕
	ボルトタスク	手	116	52	1	71	0	1	1	—	タトウC：腕
	ティアタスク	手	177	62	1	71	0	1	1	—	タトウD：腕
	ダムクロー	手	389	93	1	72	0	1	1	—	ヘイルM14：腕
	ファイアタスク	手	485	104	1	71	0	1	1	—	タトウ3：腕
	ダーククロー	手	575	117	1	72	0	1	1	—	ヘイルM16：腕
	ブルーアーム	手	800	147	1	70	0	1	1	—	デーゲンT8：腕
	デッドクロー	手	928	162	1	72	0	1	1	—	ヘイルM19：腕
	レットアーム	手	1421	217	1	70	0	1	1	—	デーゲンT10：腕
ナックル（攻撃属性：衝撃）	アイアンランプ	手	18	17	1	5	8	1	1	—	
	フレスニードル	手	23	19	1	5	8	1	1	—	
	ダブルネイル	手	45	22	1	5	10	1	1	—	
	ホーンバスター	手	58	25	1	5	12	1	1	—	
	ホットニードル	手	90	29	1	5	14	1	1	—	
	ダブルフィンカー	手	115	32	1	5	16	1	1	—	
	ライトバスター	手	146	37	1	5	17	1	1	—	
	ダブルブレード	手	175	42	1	5	19	1	1	—	
	ブレススティング	手	211	47	1	5	22	1	1	—	
	タフルファング	手	255	53	1	5	24	1	1	—	
	ヒュージバスター	手	298	58	1	5	27	1	1	—	
	タフルフレートS	手	346	65	1	5	29	1	1	—	
	スカルバスター	手	400	71	1	5	32	1	1	—	
	ベアクロー	手	459	79	1	5	35	1	1	—	
	ブレスステイク	手	524	87	1	5	38	1	1	—	
	キーンエッジ	手	501	95	1	5	41	1	1	—	
ロッド（攻撃属性：衝撃）	ロッダー	手	18	19	1	10	10	1	1	—	
	ハードロッド	手	30	22	1	10	11	1	1	—	
	ハートクラブ	手	60	25	1	10	12	1	1	—	
	バウンド	手	91	29	1	8	15	1	1	—	
	マッドアイアン	手	124	33	1	7	16	1	1	—	
	ヘビーバウンド	手	158	37	1	8	19	1	1	—	
	ゴッドバウンド	手	199	43	1	8	21	1	1	—	
	マッドハマー	手	242	48	1	7	23	1	1	—	
	ドーンスター	手	293	54	1	6	26	1	1	—	
	フェアアイアン	手	351	61	1	7	29	1	1	—	
	ロッダーG	手	414	67	1	10	32	1	1	—	
	バウンダー	手	478	74	1	8	35	1	1	—	
	キーンセイバー	手	553	82	1	10	39	1	1	—	
	クレイジーハマー	手	636	91	1	10	42	1	1	—	
	ビーナス	手	726	100	1	6	46	1	1	—	

カテゴリー	名称	装備箇所	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	最小射程	最大射程	弾倉数	内蔵機種：内蔵箇所
マシンガン（攻撃属性：貫通）	コンクレス	手	34	12	4	75	9	1	1	9	
	ジュアリーEX	手	39	12	5	73	10	1	1	9	
	17mmMG	手	57	8	6	76	0	1	1	9	ガスト503B：腕
	ピュースM14	肩	78	13	5	77	11	1	1	9	
	カリヨン	手	114	16	5	75	14	1	1	9	
	29mmMG	内蔵	132	8	6	75	0	1	1	9	スタブライン：ボディ
	バルバリ	手	152	15	6	74	15	1	1	9	
	ピュースM21	肩	194	17	6	77	17	1	1	9	
	アールアッソー	手	250	17	7	76	19	1	1	9	
	クローニク	手	303	19	7	75	21	1	1	9	
	グロウタスク	手	374	22	7	73	24	1	1	9	
	17.5mmMG	手	379	17	6	76	0	1	1	9	ガスト505A：腕
	100式改機銃	内蔵	490	13	6	75	0	1	1	9	トールドッグ1　ボディ
	クラヴィエ	手	523	24	8	74	30	1	1	9	
	FV－24	手	594	23	9	76	33	1	1	9	
	95式機関銃	手	699	26	9	76	36	1	1	9	
	103式機関銃	肩	810	28	9	78	39	1	1	9	
	20mmMG	手	843	28	6	75	0	1	1	9	ガスト505C：腕
	ゴランMG	肩(内蔵)	846	31	6	75	0	1	1	9	クアガM08：腕
	クローニク25型	手	926	31	9	75	43	1	1	9	
	オップファーGV	手	1047	34	9	76	46	1	1	9	
	100式機銃	肩(内蔵)	1166	38	6	76	0	1	1	9	100式甲　火球：腕
	クロマー	内蔵	1616	25	6	75	0	1	1	9	ギャフA：ボディ
	クロマー5	内蔵	3004	38	6	75	0	1	1	9	ギャフB：ボディ
	30mmトヴェリ	内蔵	3373	42	6	75	0	1	1	9	マネージュ：ボディ
ライフル（攻撃属性：貫通）	カイゼリン	手	31	34	1	78	10	1	1	9	
	グレンツェ	手	41	41	1	80	11	1	1	9	
	ラストワード	手	82	47	1	82	13	1	1	9	
	ユーラ	手	25	56	1	80	15	1	1	9	
	ウィニー	手	68	64	1	81	17	1	1	9	
	ブラックシー	手	215	72	1	79	19	1	1	9	
	98式狙撃銃甲型	手	272	83	1	83	21	1	1	9	
	アルケミー	手	332	93	1	81	24	1	1	9	
	ヴンダー20	手	402	105	1	83	27	1	1	9	
	ヘキサファイア	手	480	118	1	82	29	1	1	9	
	ユーラ60mm	手	563	131	1	80	33	1	1	9	
	アルキミア	手	654	145	1	81	36	1	1	9	
	ツィーゲ	手	755	160	1	84	39	1	1	9	
	98式狙撃銃乙型	手	870	177	1	83	43	1	1	9	
	ヴンダー60	手	991	194	1	83	47	1	1	9	
ショットガン（攻撃属性：貫通）	ミーンズSG	手	31	5	8	71	9	1	1	9	
	オーデンM90	手	36	7	8	70	9	1	1	9	
	ヒガ9式散弾銃	手	70	8	8	72	11	1	1	9	
	シンリブラ	手	100	10	8	71	13	1	1	9	
	ビュジェ	手	142	11	8	72	14	1	1	9	
	グロッシー	手	174	13	8	71	17	1	1	9	
	ウェットブラッド	手	223	15	8	73	18	1	1	9	
	シンリブラB	手	274	16	8	71	20	1	1	9	
	オーデンM98	手	330	18	8	70	23	1	1	9	
	グロップ20mm	手	386	13	8	71	0	1	1	9	イーゲルアインス：腕
	VNビュジェ	手	388	21	8	72	25	1	1	9	
	ヒークガザ	手	449	23	8	71	28	1	1	9	
	ステイト30	手	534	25	8	70	31	1	1	9	
	フラットソウル	手	602	28	8	70	34	1	1	9	
	ジリーノ	手	694	31	8	72	37	1	1	9	
	19mmSG	手	746	18	8	71	0	1	1	9	ギャフA：腕
	グロッシー11	手	791	34	8	71	40	1	1	9	
	コベット	手	917	37	8	73	44	1	1	9	
	23mmSG	手	1386	28	8	71	0	1	1	9	ギャフB：腕
	グロップ30mm	手	1968	37	8	71	0	1	1	9	イーゲルツヴァイ：腕

※格闘戦用、近距離戦用、遠距離戦用の３種類に分類される武器は、パイロットの攻撃レベルを考慮して装備させるのが基本。たとえば近距離攻撃のレベルが高いサユリにショットガンやライフルなどの近距離戦用の武器を装備させると、その武器の性能を十分に引き出して戦ってくれる。逆にあまり使い慣れてない格闘戦用の武器を彼女に装備させても、十分なダメージを与えられるどころか、相手に当たらないこともしばしばなのだ。パイロットが使い慣れている種類の武器で戦うほうが、心なしかスキルの発動率も高いようだぞ。

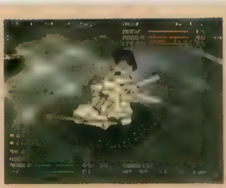
カテゴリー	名称	装備箇所	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	最小射程	最大射程	弾倉数	内蔵機種：内蔵箇所
火炎放射器（攻撃属性：炎熱）	ホットリバー	手	30	12	4	73	9	1	1	9	
	ホットリバー30	手	40	15	4	73	10	1	1	9	
	FL－120	手	60	12	4	73	0	1	1	9	スタブライン：腕
	ウォーマー	手	81	17	4	72	12	1	1	9	
	ホットリバー40	手	120	20	4	73	14	1	1	9	
	ウォーマーF1	手	161	23	4	72	16	1	1	9	
	ヒートラット	手	203	26	4	74	18	1	1	9	
	ホットリバー55	手	256	30	4	73	19	1	1	9	
	ウォーマーF2	手	312	33	4	72	22	1	1	9	
	ヒートラットS	手	380	38	4	74	25	1	1	9	
	ヘルボンド	手	453	42	4	73	27	1	1	9	
	ヘッドファイア	手	477	30	4	73	0	1	1	9	ハルトヴィント：腕
	ファイアアント	手	530	47	4	74	30	1	1	9	
	ヘルボンド2	手	621	52	4	73	33	1	1	9	
	ファイアロック	手	706	38	4	73	0	1	1	9	ハルトツァーン：腕
	ヒートラットEX	手	717	57	4	74	36	1	1	9	
	ファイアアント2	手	830	63	4	74	40	1	1	9	
	ファイアアントS	手	931	76	4	74	47	1	1	9	
	ヘルボンド3	手	934	70	4	73	43	1	1	9	
キャノン（攻撃属性：貫通＋衝撃）	ダムヒアス	肩	35	16	3	67	11	1	2	3	
	グマス76mm	手	42	19	3	66	13	1	2	3	
	44mmエトヴァ	手	59	19	3	68	0	1	2	3	ツェーダーT2：腕
	ブラスタ86mm	肩	82	22	3	68	14	1	2	3	
	60mm砲	肩（内蔵）	122	22	3	68	0	1	2	3	ビガーM1：腕
	グマス92mm	手	124	26	3	66	17	1	2	3	
	サヴォリ	肩	165	30	3	67	19	1	2	3	
	トムティット	手	212	34	3	68	22	1	2	3	
	G.C.C.9	肩	267	39	3	66	24	1	2	3	
	サヴォリGO	肩	327	44	3	67	27	1	2	3	
	フナギ3式砲	手	397	49	3	68	30	1	2	3	
	H.C100	肩	471	55	3	67	34	1	2	3	
	56mmエトヴァ	手	487	39	3	68	0	1	2	3	ツェーダーT3：腕
	H.C110	手	557	61	3	67	37	1	2	3	
	ブラスタ96mm	肩	646	68	3	68	41	1	2	3	
	クレムス40	内蔵	675	30	3	68	0	1	2	3	ギャランフ1：ボディ
	ヒルヒアス	手	742	75	3	67	45	1	2	3	
	フナギ3式砲改	肩	857	83	3	68	49	1	2	3	
	タフルコメット	手	978	91	3	68	54	1	2	3	
	デルタ120mm	肩	1067	99	3	68	58	1	2	3	
	75mm砲	内蔵	2949	75	3	68	0	1	2	3	100式甲火球：ボディ
バズーカ（攻撃属性：貫通＋衝撃）	マッドキャップ	手	30	38	1	61	11	1	2	3	
	M405A	手	37	45	1	60	12	1	2	3	
	M926BZ	手	62	45	1	60	0	1	2	3	オバディア：腕
	グリーリー	手	74	52	1	60	14	1	2	3	
	ジュヴェ	手	111	62	1	61	16	1	2	3	
	ケアード	手	151	71	1	62	18	1	2	3	
	ルンゲ	手	194	81	1	58	21	1	2	3	
	ジュヴェドゥ	手	245	93	1	59	23	1	2	3	
	タロンM9	肩（内蔵）	268	71	1	60	0	1	2	3	ギャランフ1：腕
	ボッシュ	手	299	104	1	61	26	1	2	3	
	ケアード10	手	362	117	1	62	29	1	2	3	
	ロックジャック	手	434	132	1	60	32	1	2	3	
	マッドキャップB	手	508	147	1	61	35	1	2	3	
	ルンゲFF	手	590	162	1	58	39	1	2	3	
	ロックキング	手	682	179	1	63	43	1	2	3	
	M405A9	手	787	198	1	60	46	1	2	3	
	レイターボア	手	896	217	1	60	51	1	2	3	
	ブルギバ	手	980	236	1	62	55	1	2	3	
	ヴァイデンBZ	内蔵	2610	162	1	62	0	1	2	3	カスティゴU：ボディ
グレネード（攻撃属性：炎熱＋貫通）	スキュア	肩	16	21	1	68	10	2	3	3	
	レイジーホーン	肩	29	24	1	70	12	2	3	2	
	GL200M3	肩	56	28	1	70	13	2	3	2	
	スキュアG	肩	85	33	1	68	15	2	3	3	
	レイルホーン	肩	115	37	1	70	17	2	3	2	
	GL200M4	肩	148	42	1	70	19	2	3	2	
	スキュアGF	肩	186	48	1	68	22	2	3	3	
	ウイットホーン	肩	226	54	1	70	24	2	3	2	
	GL200M6	肩	274	61	1	70	27	2	3	2	
	スキュアGF2	肩	328	69	1	68	30	2	3	3	
	バーホーン	肩	386	76	1	70	30	2	3	2	
	GL200M7	肩	446	84	1	70	37	2	3	2	
	GL210M1	肩	446	123	1	70	53	2	3	2	
	ファインホーン	肩	516	93	1	70	40	2	3	2	
	ハイスキュア	肩	594	103	1	68	44	2	3	3	
	ウィズホーン	肩	678	113	1	70	48	2	3	2	

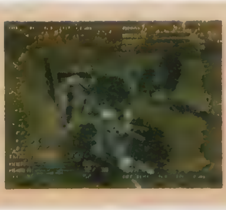
カテゴリー	名称	装備箇所	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	最小射程	最大射程	弾倉数	内蔵機種：内蔵箇所
ミサイル（攻撃属性：炎熱＋衝撃）	イービス	肩	23	16	3	88	12	4	5	3	
	ブラヴァーM2	肩	52	45	1	85	14	4	5	2	
	ヴィルト	肩	104	30	2	86	16	4	5	2	
	アードラー	肩	158	36	2	86	18	4	5	2	
	ゴルディアス	肩	212	70	1	82	21	4	5	2	
	メナート	肩	274	46	2	84	24	4	5	2	
	イービスW1	肩	343	39	3	88	27	4	5	3	
	ブラヴァーM4	肩	417	59	2	85	30	4	5	2	
	メナートU	肩	506	67	2	84	34	4	5	2	
	レンティット	肩（内蔵）	510	59	2	85	0	4	5	2	テディウムA3：腕
	アードラーG	肩	606	75	2	86	38	4	5	2	
	スラッシュ	肩	711	61	3	88	41	4	5	3	
	レッドクロウ	肩	712	233	1	98	64	4	5	4	
	イービスWPS	肩	829	68	3	88	45	4	5	3	
	ブラヴァーM6	肩	952	102	2	85	50	4	5	3	
	ブルスラッシュ	肩	1095	83	3	88	54	4	5	3	
	ヴュルガー	肩	1251	214	1	90	59	4	5	3	
	ATM771	肩（内蔵）	1334	113	2	85	0	4	5	2	マネージュ：腕
	レンティットL	肩（内蔵）	1494	124	2	85	0	4	5	2	テディウムA6：腕
対空ミサイル（攻撃属性：炎熱＋衝撃）	ラパースM2	肩	50	35	1	86	12	4	5	2	
	ブラヴァーS	肩	53	41	1	85	13	4	5	2	
	Mカイユ1	肩	106	26	2	84	16	4	5	3	
	ブラヴァーS2	肩	161	57	1	85	18	4	5	2	
	ラパースM3	肩	219	65	1	86	20	4	5	2	
	エアヴィルトL	肩	278	40	2	87	24	4	5	2	
	ラパースM4	肩	352	84	1	86	27	4	5	3	
	Mカイユ2	肩	431	51	2	84	29	4	5	3	
	エアヴィルトM	肩	522	57	2	87	33	4	5	2	
	ラパースM5	肩	622	120	1	86	37	4	5	3	
	ブラヴァーS4	肩	729	72	2	85	40	4	5	2	
	エアヴィルトP	肩	847	79	2	87	44	4	5	2	
	Mカイユ3	肩	985	87	2	84	49	4	5	3	
	ブラヴァーS6	肩	1129	97	2	85	53	4	5	2	
	MカイユB	肩	1286	106	2	84	58	4	5	3	
	ブラヴァーSS	肩	1580	79	3	85	63	4	5	2	
ロケット（攻撃属性：炎熱＋衝撃）	イーグレット	肩	41	12	4	66	11	2	4	2	
	ドンキー	肩	47	18	3	65	13	2	4	1	
	ゴスホーク	肩	94	12	6	63	15	2	4	2	
	レーグルス	肩	137	10	8	65	17	2	4	2	
	スナイプ	肩	190	16	6	68	20	2	4	2	
	80mmRK	肩（内蔵）	190	14	6	65	0	2	4	2	トールドッグ1：腕
	ウォーブラー	肩	238	18	6	65	23	2	4	2	
	99式甲R	肩（内蔵）	253	16	6	66	0	2	4	2	99式甲　月弓：腕
	マイナ	肩	298	20	6	67	26	2	4	2	
	フィンチ	肩	363	17	8	65	28	2	4	2	
	ヴィルトGR	肩	446	26	6	65	32	2	4	2	
	マイナ2	肩	534	29	6	67	36	2	4	2	
	イーグレットF	肩	612	48	4	66	39	2	4	2	
	Bフィンチ	肩	726	27	8	65	43	2	4	2	
	ドンキーDX	肩	829	58	4	65	47	2	4	2	
	ミナマイナ	肩	954	43	6	67	52	2	4	2	
	ファイアアウル	肩	1243	62	5	72	61	2	4	3	
	99式乙R	肩（内蔵）	1466	48	6	66	0	2	4	2	99式乙　月弓：腕
対空ロケット（攻撃属性：炎熱＋衝撃）	スカイゴス	肩	41	8	6	63	11	2	4	2	
	ホークアウル	肩	47	12	5	67	13	2	4	2	
	スカイスナイプ	肩	94	12	6	68	15	2	4	2	
	スカイゴス2	肩	145	14	6	63	17	2	4	2	
	スカイマイナA	肩	190	16	6	67	19	2	4	2	
	スカイゴス3	肩	249	18	6	63	22	2	4	2	
	ホークアウルB	肩	310	24	5	67	25	2	4	2	
	エアヴィルトR	肩	377	23	6	65	28	2	4	2	
	エアフィンチ1	肩	460	19	8	65	31	2	4	2	
	イーグレットAF	肩	549	29	6	66	35	2	4	2	
	スカイマイナB	肩	643	32	6	67	38	2	4	2	
	ドンキーAA	肩	742	27	8	65	42	2	4	2	
	スカイスナイプG	肩	863	39	6	68	46	2	4	2	
	エアフィンチ2	肩	990	33	8	65	51	2	4	2	
	エアヴィルトZ	肩	1122	48	6	65	55	2	4	2	
	スカイマイナS	肩	1243	52	6	67	60	2	4	2	

表の見方：攻撃属性は、その武器の持っている攻撃の種類を表す。例えば装甲属性が耐炎熱のパーツには火炎放射器の炎熱属性の攻撃は効果的でない。攻撃力と発射回数を掛け合わせたものが、その武器の攻撃力の最大値になる。内蔵機種と内蔵箇所は、その武器がどの機種のどのパーツの部分に内蔵されているかを示す。

武器タイプとスキルの関係

武器には単発の攻撃でピンポイントにダメージを与えるタイプと、弾丸を連射して各部分のパーツに分散してダメージを与えるタイプがある。この2つのタイプの武器は、それぞれ特定のスキルと組み合わせることで、有効な作戦を組み立てることができるぞ。とりあえずオススメなのが、単発タイプの武器と「アームファースト」、連射タイプの武器と「ラッキー」の組み合わせ。他にもまだまだ武器とスキルの効果的な組み合わせは存在するのだ。


◀単発タイプの武器はライフルが主流。


◀連射タイプにはショットガンが多いぞ。

その他のアイテム一覧

戦闘中にもっともお世話になるのは、やはりリペアやリバースなどの回復アイテムだろう。これらのアイテムは、アイテムを搭載できるバックパックを装着していて、なおかつセットアップ時にアイテムを積んでおかないと使えない。万が一の場合に備えて、リペアとリバースは必ず1つずつ持って出撃するようにしよう。バックパックの積載量に余裕があるなら、武器の弾丸を補充する弾倉も積んでおくといい。弾切れを気にしなくてすむぞ。

■バックパック

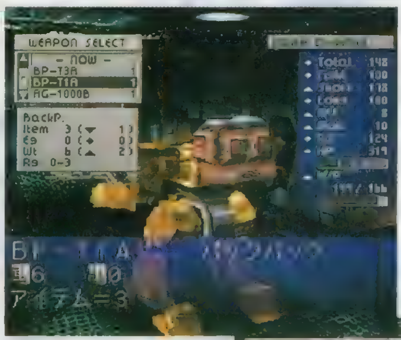
名称	価格	重量	出力	射程	収納
BP-T3A	22	3	0	3	1
BP-T2A	59	4	0	4	2
BP-T1A	100	6	0	5	3
BP-T4A	149	8	0	3	4
BP-T3B	206	12	0	4	4
BP-T5A	266	17	0	5	4
BP-T3C	336	13	0	3	5
BP-T4B	412	18	0	4	5
BP-T5B	496	24	0	5	5
BP-T3D	594	18	0	3	6
BP-T4C	696	25	0	4	6
BP-T5C	807	34	0	5	6
BP-T3E	923	27	0	3	7
BP-T4D	.060	35	0	4	7
AG-1000A	58	9	18	0	0
AG-450A	132	[illegible]	21	0	0
AG-640A	207	12	24	0	0
AG-1000B	292	3	27	0	0
AG-450B	392	15	31	0	0
AG-640B	498	17	35	0	0
AG-1000C	617	18	39	0	0
AG-450C	745	20	43	0	0
AG-640C	892	22	48	0	0
AG-1000D	056	23	53	0	0
AG-450D	1228	25	58	0	0
AG-640D	14[illegible]	28	63	0	0
AG-1000S	1613	30	69	0	0
AG-450S	1839	32	75	0	0

■シールド

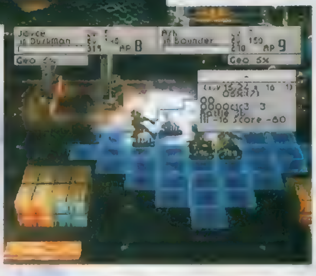
名称	価格	重量	装甲	サイズ	防御率
SP06-N	28	5	8	50	25
SN-46Z	32	6	10	50	25
198式増加装甲	63	7	11	50	25
VS04-N	93	8	13	50	25
203式増加装甲	124	8	15	50	25
VS24-N	158	9	17	50	25
SP02-N	203	11	20	50	25
201式増加装甲	246	12	22	50	25
VS17-N	304	13	25	50	25
SN-20	354	15	28	50	25
SN-35	425	17	31	50	25
ファイアウォール	483	18	35	50	25
SN-120	568	20	38	50	25
SN-335	659	22	42	50	25

■弾倉

名称	価格
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10



◀バックパックは機動力を上げるパワー系のものと、リペア、弾倉、チャフや地雷といったアイテムを戦闘中に使えるようになるタイプに分類できる。



▶アイテム系のバックパックは、射程範囲内の場所にアイテムを射出して使うことができて便利。かといってアイテムの持ち過ぎにはくれぐれも注意！

■E.T.C

名称	効果	価格
リペア1	パーツＨＰを最大ＨＰの50%回復させる、ＨＰ0のパーツには効果なし	10
リペア2	パーツＨＰを最大ＨＰの75%回復させる、ＨＰ0のパーツには効果なし	50
リペア3	パーツＨＰを最大値まで回復させる、ＨＰ0のパーツには効果なし	100
リバース1	パーツＨＰを最大ＨＰの25%回復させる、ＨＰ0のパーツも修理可能	80
リバース2	パーツＨＰを最大値まで回復させる、ＨＰ0のパーツも修理可能	150
地雷	ユニットの脚部パーツにダメージを与える	10
チャフ	ミサイルなどの誘導武器の攻撃に対して地形効果を30%アップさせる	10
スモーク	ライフルやマシンガンなどの目視武器の攻撃に対して地形効果を30%アップさせる	10

スキル一覧

スキルは大まかに、オーナースキル、バトルスキル、ＣＯＭスキルの３種類に分けられる。これらは種類によって発動する条件が異なるので、スキルの説明をよく読んでおこう。オーナースキルとバトルスキルは、各キャラそれぞれ４つまで装備することが可能。遠距離戦や格闘戦など、戦況に応じて使いわけよう。なお、スキルはレベルによって発動率や攻撃率が変化していくものがある。表に明記したのでそちらもチェックしておこう。

オーナースキル一覧

「セカンド」から加わったオーナースキルは、敵のパーツを破壊することで得られるオーナーポイントを一定値以上ためると習得できる。装備したキャラクターではなく周囲のスクエアにいる、敵味方に作用する独特なスキル。バトルスキルと同様にレベルアップすることで、効果が上がっていく。習得するオーナースキルはキャラクターごとに違うというのも特徴だ。

オーナースキル	対象	効果	レベルアップによる変化
Z.O.C	敵	このオーナースキルを装備したユニットの周辺スクエアに入った敵ユニットは、前後左右1しか移動ができなくなる。周辺スクエアから抜ければ移動できるようになる	—
スチール	敵	降伏状態の敵ユニットから、パーツ以外のアイテムをランダムで1つ奪う。アイテムは自動的にストックされる	—
モラル	味方	周辺スクエアにいる味方の回避率5%アップ、命中率5%アップ、バトルスキル発動率5%アップ	—
スキルアップ	味方	周辺スクエアに入った味方ユニットの戦闘スキル発動率アップ	Lv1＝50%、Lv2＝100
スキルダウン	敵	周辺スクエアに入った敵ユニットの戦闘スキル発動率をxに低下させる	Lv1＝1/2%、Lv2＝1/4
リフレッシュ	味方	ターン開始時に、周辺スクエアの味方パイロットのパニック、テラーを回復	Lv2になるとスタンスも回復される
ヘルプ	味方	周辺スクエアの味方ユニットへの攻撃を、全て自分への攻撃とする(身代わり)	—
ストップ	敵	周辺スクエア内の敵ユニットは移動不能になる	—
バトルスキル無効	敵	周辺スクエア内の敵ユニットはバトルスキルを使用できない	—
ディフェンス	味方	周辺スクエア内の味方の回避率アップ	Lv1＝10%、Lv2＝15%、Lv3＝20%
サプライズ	敵	周辺スクエア内の敵の回避率ダウン	Lv1＝10%、Lv2＝15%、Lv3＝20%
ホールドバック	敵	周辺の敵ユニットは攻撃することができない。反撃は可能	—
ディープストライク	味方	周辺スクエアの味方ユニットの命中率アップ	Lv1＝10%、Lv2＝15%、Lv3＝20%
インターセフト	敵	周辺スクエアの敵の命中率ダウン	Lv1＝10%、Lv2＝15%、Lv3＝20%
APプラス	味方	ターン交代時、周辺の味方ユニットのアクティブポイントの回復量を＋2する	—
APマイナス	敵	ターン交代時、周辺の敵ユニットのアクティブポイントの回復量を－2する	—
APB無効	敵	周辺スクエア内の敵ユニットの攻撃時、余剰アクティブポイントによる命中率の上昇(アクティブポイントボーナス)を無効化する	—
APB支援	味方	周辺スクエア内の味方ユニットが攻撃する際、このスキルを装備したユニットのアクティブポイントをアクティブポイントボーナスに加算する	—
降伏勧告	敵	HPの減少している敵を降伏させる	—
オーナースキル無効	敵	周辺スクエア内の敵ユニットがオーナースキルを装備している場合、「オーナースキル無効」以外のオーナースキルは全て無効となる	—

バトルスキルの発動とチェーンの法則を解説！

それぞれのバトルスキルには、そのスキルが発動する攻撃の種類と、チェーン発動しやすい（つまり、つながりやすい）スキルの系統が設定されている。序盤からよく発動する「フェイント」を例にあげると（右ページのバトルスキルリストを参照）、このスキルは格闘と近距離攻撃で発動する可能性があり、パワーの系統に属するスキルにチェーンしやすいことになる。ただし、パワーの系統に属するスキルであっても、格闘と近距離攻撃で発動しないものにはつながらない。チェーンが成立するには、スキル同士の発動する攻撃が重なっている必要があるのだ。これらの条件を計算に入れてスキルを装備すれば、狙ってチェーンを組み立てることも可能だぞ。

▶スキルのチェーンは戦闘シーンの華！　反撃を許さずに敵を撃破する気分は言葉にできません。

◀バトルスキルのリストを見ながら、チェーンが発生しやすい装備の組み合わせを考えてみよう。

バトルスキル一覧

バトルスキルは戦闘中にのみ発動するスキルで、敵に与えるダメージをアップさせたり、攻撃の先制権を奪ったりする。これらは直接的に戦闘を有利にする効果がある。その最大の特徴は、1つのスキルが発動すると、最高4つまでのスキルが連鎖的に発動する可能性があること。うまくいけば1ターンに4回もの攻撃を繰り出す場合もあるのだ。セットアップ画面で装備しておかないと発動しないので注意。

タイプ	名称	対応する攻撃	連鎖しやすいスキル	条件	効果	レベルアップによる変化
パワー	クリティカル	すべて	スピード	—	攻撃力がアップする	レベル1=25%、レベル2=25%、レベル3%=50、レベル MAX=100% (レベル1よりも2のほうが発動率上がる)
	ラッキー	すべて	スペシャル	—	発動時に攻撃が全弾命中すると、それ以降発動するたびに攻撃力が上昇していく。発動して全弾が命中した場合、ラッキーポイントが1になる。次の攻撃でふたたびラッキーが発動して全弾命中すると、ラッキーポイントが2になり、より攻撃力がアップしていく	発動率アップ
	チャージ	格闘	パワー	—	自分のHPとボディ(出力増強用バックパックを装備している場合はバックパックも)のエンジン出力を攻撃力に加えて攻撃力を上げる。ただし、攻撃が成功した場合自分のヴァンツァーのボディも一定のダメージを受ける	発動率アップ (レベルMAXになると自分が受けるダメージが半減される)
	シールドラッシュ	格闘	スーパー	シールドを装備	「チャージ」のHP+ボディのエンジン出力にシールドのディフェンス値も加えられる	発動率アップ (レベルMAXになると自分が受けるダメージが半減される)
	ターゲット	近距離	スペシャル	—	命中率と攻撃力がアップする	命中率:レベル1=10%、レベル2=20%、レベル3=30%、レベル MAX=50% 攻撃力:レベル1=10%、レベル2=15%、レベル3=20%、レベル MAX=25%
	サイドアタック	近距離	スピード	—	敵の回避率がダウンする。攻撃力がアップする	敵回避率:レベル1=10%、レベル2=20%、レベル3=30%、レベル MAX=50% 攻撃力:レベル1=10%、レベル2=15%、レベル3=20%、レベル MAX=25%
	ファイナルブレイク	格闘	なし	両手がパンチかナックル時のみ	アームHPの何%かが攻撃力にプラスされる。命中すると自分のアームも壊れてしまう	レベル1=50%、レベル2=75%、レベル3=100%、レベル MAX=200%
	ディサームアーマー	遠距離	パワー	—	敵のDFを一定の割合無効にする	レベル1=1/2、レベル2=1/2、レベル3=3/4、レベル MAX=すべて! (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	レベルダメージ	格闘	スペシャル	—	(格闘レベル×10)のダメージを与える	発動率アップ
	ベストポジション	すべて	スピード	—	アクティブポイントボーナス(攻撃時にアクティブポイントが残っていると命中率がアップする)が倍になる	レベル1=2、レベル2=2、レベル3=3、レベル MAX=4 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
スピード	ダブルパンチ	格闘	スピード	両手がパンチかナックル時のみ	攻撃回数がプラスされる	レベル1=1/レベル2=1/レベル3=2/レベル MAX=3 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	フェイント	格闘/近距離	パワー	—	チェーン(スキル連鎖)の確率がx倍になる。	レベル1=1.5、レベル2=2、レベル3=2.5、レベル MAX=3
	スイッチ	近距離	スペシャル	両手が近距離専用武器(同種)時のみ	攻撃回数がプラスされる。左右の腕の武器で交互に攻撃する	レベル1=1、レベル2=1、レベル3=2、レベル MAX=3 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	スピード	近距離	スペシャル	単発武器不可	弾丸の発射回数が増加する	レベル1=1、レベル2=1、レベル3=2、レベル MAX=3 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	ヒット&アウェイ	格闘/近距離	なし	—	自分の攻撃終了後、すぐに戦闘が終了する	発動率アップ
	カウンターブロー	格闘	スーパー	割り込み	敵が攻撃をしようとした瞬間に割り込んで格闘の攻撃を加える。その後敵は攻撃できない	発動率アップ
	カウンターショット	近距離	スーパー	割り込み	近距離攻撃版のカウンターブロー。敵が攻撃をしようとした瞬間に割り込んで近距離攻撃を加える。その後敵は攻撃できない	発動率アップ
	リーサルショット	近距離/遠距離	パワー	単発武器のみ	攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊する	発動率アップ
	フルブレット(S)	近距離	なし	—	残りの弾丸をすべて打ち尽くす。1発あたりの攻撃力は通常よりダウンする(Sは近距離の意味)	レベル1=50%、レベル2=50%、レベル3=75%、レベル MAX=100% (レベル1よりもレベル2の方が発動率が上がる)
	フルブレット(L)	遠距離	なし	—	残りの弾丸をすべて打ち尽くす。1発あたりの攻撃力は通常よりダウンする(Lは遠距離の意味)	レベル1=50%、レベル2=50%、レベル3=75%、レベル MAX=100% (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
スペシャル	スタンパンチ	格闘	スペシャル	—	攻撃が命中した敵を一定の確率でスタン状態にする	レベル1=30%、レベル2=30%、レベル3=50%、レベル MAX=80% (レベル1よりもレベル2の方が発動率が上がる)
	ヒートブロー	格闘	パワー	—	従来「衝撃」属性のみを持つ格闘攻撃に「炎熱」属性が加わる	発動率アップ
	スティングブロー	格闘	スーパー	—	従来「衝撃」属性の格闘攻撃が「貫通」属性に変化	発動率アップ
	テラーショット	近距離	スペシャル	—	攻撃が命中した敵を一定の確率でテラー状態にする	レベル1=30%/レベル2=30%、レベル3=50%、レベル MAX=80% (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	デュエル	近距離	スピード	—	同一パーツにすべての攻撃が集中する。パーツを指定することはできない	発動率アップ
	ボディファースト	近距離	スピード	—	1発目の攻撃は必ずボディに命中する	発動率アップ
	アームファースト	近距離	スーパー	—	1発目の攻撃は必ずアームに命中する	発動率アップ
	レッグファースト	近距離	パワー	—	1発目の攻撃は必ずレッグに命中する。命中した敵を一定の確率でパニック状態にする	レベル1=30%、レベル2=30%、レベル3=50%、レベル MAX=80 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	ガイド	遠距離	パワー	—	遠距離攻撃版のデュエル。同一パーツにすべての攻撃が集中する。パーツを指定することはできない	発動率アップ
	オールorナッシング	近距離/遠距離	スピード	単発武器不可	全弾命中するか、全弾外れるかのどちらか	発動率アップ
フィールド	ファースト	すべて	スピード	—	確実に先制攻撃できるが、その攻撃で敵を戦闘不能にしないと反撃を受ける	発動率アップ
	フィールドエフェクト	すべて	フィールド	—	格闘戦条件のときも、自分は地形効果を失わない	発動率アップ
	ホールドアタック	すべて	フィールド	—	敵に先制攻撃権を譲る代わりに自分の命中率がアップ	命中率:レベル1=10%、レベル2=15%、レベル3=20%、レベル MAX=30% 攻撃率:レベル1=10%、レベル2=20%、レベル3=30%、レベル MAX=50%
	デッドアングル	格闘/近距離	スピード	—	複数のバトルスキルを装備している場合に発動すると敵の背後に回り込みつつ次のスキルへ連鎖する確率がアップする	レベル1=25%、レベル2=50%、レベル3=75%、レベル MAX=100%
	ダッシュ	近距離	フィールド	—	格闘戦の条件で近距離戦闘を行う。ちなみに格闘戦の条件は以下の4つ。双方の地形効果が無視される。シールドで相手の攻撃を回避できない。ダメージは必ずボディか腕に与えられる。格闘攻撃を選択したユニットは、相手に先制攻撃権を譲る	発動率アップ
	ストライク	すべて	スペシャル	—	最初の何発かは絶対に命中する	レベル1=1、レベル2=1、レベル3=2、レベル MAX=3 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	ファインドアウト	すべて	スピード	—	最初の何発かは絶対に回避する	レベル1=1、レベル2=1、レベル3=2、レベル MAX=3 (レベル1よりもレベル2のほうが発動率が上がる)
	イモータル	すべて	フィールド	—	パーツのHPが0になっても、その戦闘終了までは破壊されない	発動率アップ
	エスケープ	すべて	なし	攻撃を仕掛けられた場合のみ発生	お互いに攻撃を行う前に戦闘が強制終了される	発動率アップ
	シールドウォール	すべて	フィールド	シールドを装備している	シールドで回避可能なすべての攻撃はシールドによってガードされる。敵のすべての攻撃がシールドに命中する	発動率アップ

COMスキル一覧

COMスキルは、ヴァンツァーのコンピュータに内蔵されているスキル。戦闘フィールド上で発動し、100パーセント効果が現れるのが特徴だ。発動させるには、セットアップ画面で、コンピュータのモードをスキルが発動する状態にセットすればOK。ただし、コンピュータの機種によっては、移動力が低下する場合があるので注意すること。

名称	対象	レベル1での効果	レベル2での効果	備考
ENERGY SAVE	自分	装備パーツのリペアコストがすべて20%低下する	リヘアコストがすべて50%低下する	—
MOVE PLUS	自分	移動力が1上げる	移動力が2上げる	—
RANGE PLUS	自分	遠距離武器の射程が1上がる	遠距離武器の射程が2上がる	—
AUTO SIGHT(S)	自分	近距離攻撃での消費APが1減る	近距離攻撃での消費APがゼロになる	—
AUTO SIGHT(L)	自分	遠距離攻撃での消費APが1減る	遠距離攻撃での消費APが3減る	—
AUTO DEFENSE	自分	攻撃を受けた場合の消費APが1減る	攻撃を受けた場合の消費APがゼロになる	—
BALANCE UP	自分	装甲値を越えるダメージを受けてもバランスを崩さない	—	—
POWER DOWN(S)	敵	敵の搭載COMによる近距離攻撃での効果をなくす	—	—
POWER DOWN(F)	敵	敵の搭載COMによる格闘での効果をなくす	—	—
POWER DOWN(L)	敵	敵の搭載COMによる遠距離攻撃での効果をなくす	—	—
SDP SYSTEM	自分	10以下のダメージはゼロになる	20以下のダメージはゼロになる	貫通属性の攻撃に対してのみ有効
DMP SYSTEM	自分	100以上のダメージは100ダメージになる	—	炎熱属性の攻撃に対しては無効
DDP SYSTEM	自分	攻撃されたパーツが破壊された場合でもHP1が残る	—	—
SHOCK ABSORB	自分	戦闘中にスタン状態になることを防ぐ	—	衝撃属性の攻撃に対してのみ有効
SATELLITE	敵	敵の地形効果をなくす	—	—
AUTO REPAIR	自分	開始フェイズに、最もHPが少ないパーツのHPを最大HPの5%回復させる	回復が最大HPの10%になる	—
AUTO REPAIR ALL	自分	開始フェイズに、全パーツのHPを最大HPの5%回復させる	回復が最大HPの10%になる	—
LEARNING SYSTEM	自分	戦闘時の取得経験値が2倍になる	—	—
DETECT MINE	自分	移動スクエア選択時、地雷設置箇所にマークが表示される	—	—

※連鎖しやすいスキルの〝スーパー〟は、各キャラ固有の特殊なスキルを指します

悠久幻想曲

エンディングに関わるすべての条件を徹底解説!
最後のお楽しみも完全ゲットII

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

お役立ち情報としてローラの身体の見つけ方を紹介だ。場所は最終戦「ほとばしる悪意の果てに」。スゴロクが始まったら最初の分かれ道で「仲間を信じる」。次の分かれ道で「気をつけて……」を選ぶと1つ目のイベントマスに到着。続いての分かれ道で「かなり怪しい……」。最後は「ローラが……」の道を選ぶと2つ目のイベントマスに到着。2つのイベントマスで同じ方の(右・右など)レバーを動かし、ゴール後に真ん中の部屋を選べば……あとはキミ自身で体験してみてね。(Z佐藤)

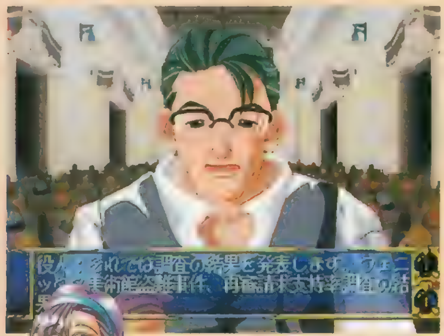
完全攻略最終回

エンディングデータを公開!

「完全攻略」の最後となる今回はエンディングに関する全データをまるごと大紹介。これさえ読めばお好みのキャラとのハッピーエンドはバッチリ! さらに普通ではちょっと見られないサブキャラとのエンディング条件も完全フォローしていくぞ。細かくチェックして再度チャレンジしてみてね。また、おさらいとしてQ＆Aコーナーも完備。そちらではキャラメイクのコツや育成方法といった基本的なことも解説しているのでしっかり役立ててほしい。

ハッピーエンドを迎えるための条件を徹底解説!

さっそくハッピーエンドの条件を解説……といきたいところだが、その前にゲーム終了までの流れを紹介しておこう。3月27日のメインイベント4からゲーム終了までは右の図のように進行していくぞ。この途中には2カ所に分岐ポイントが設定されていて、2つのルートに分岐するようになっているのだ。詳しい条件に関しては右ページで解説しているので、そちらも合わせて見てね。



▲3月28日は、主人公の行動が判定される運命の日。エンフィールドの住民たちが主人公を支持するか、しないかを投票していくぞ。さて、その結果は一体……?

▲ジョートショップでの会話のあと、キャラ別エンディングへと進行していく。キャラ別エンディングに関してはQ＆Aコーナーで紹介しているので、そちらを見てね。

★ゲーム終了までの流れ

3月27日 メインイベント4「ほとばしる悪意の果てに」

支持率判定
住民からの支持率を表すヒロイックゲージの量で判定。8割以上獲得していないと、バッドエンドへ一直線となってしまう。

- **ヒロイックゲージが8割以上**
  - **ハッピーエンド判定**
    テーマ別イベント4と絆度によって判定。2つの条件を満たせないと×。
    - **満たしている**
      - **キャラ別エンディング**
        仲間にしていたキャラ2人と、それにサブキャラのアルベルト、リカルドのその後の生活風景が流れる。アルベルト、リカルドのキャラ別エンディングは1種類だけしかないのでお間違いなく!
      - **対象キャラとのハッピーエンド**
        キャラ別エンディングのあとに対象キャラとのハッピーエンドが流れる。もし、複数の仲間と条件を満たしている場合は、絆度が一番高いキャラとハッピーエンドを迎えることになる。
      - **スタッフロール**
      - **ハッピーエンドを迎えたキャラとのその後**
        スタッフロールの後にハッピーエンドを迎えたキャラと過ごす主人公の姿がビジュアルで紹介され、ゲーム終了となる。今回の攻略記事を参考にすれば、好みの女の子とのエンディングもバッチリだ!
    - **満たせない** → 右のルートへ
- **ヒロイックゲージが8割未満**
  - **キャラ別エンディング**
    仲間にしていたキャラ3人とアルベルト、リカルドのその後の生活風景が流れる。ハッピーエンドを迎える対象キャラがいないので、全員の生活風景が流れ終わるといきなりスタッフロールへと突入してしまう。やはりバッドエンドなだけに、そのへんはちょっと寂しいものになる。
  - **スタッフロール**
  - **バッドエンド・主人公のその後**
    街の住民からの支持は得られず、さらに仲間からの誘いもなく終了。はたして主人公の運命は……? ただ、このエンディングにもグラフィックが用意されているので、一度はここへ来る価値アリ!

©Starlight Marry／Media Works Inc. イラスト／moo

はみ出しQ＆A
Q：エンディングに関わるテーマ別イベントだけを成功させていれば、ほかのイベントは失敗しても大丈夫ですか? A：それは間違い。確かにテーマ別イベントは大事だが、ほかのイベントも成功していないと信頼度やヒロイックゲージが順調に上がらないのだ。できるだけイベントは成功させておくのがベスト。

★3つの条件をクリアすればお好みのキャラとハッピーエンドに!

お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるためには、３つの条件をクリアする必要がある。ただ、それぞれの条件はそれほどシビアなものではない。ポイントさえしっかり押さえておけば、難なくラクにクリアすることができるだろう。ここではその３つの条件を詳しく紹介していくと同時に、押さえておきたいポイントもしっかりフォローしていくぞ。細かくチェックしておくように！　また、キャラの同時攻略についても解説しているので、ぜひ参考にしてプレイしてみてね。

1 ヒロイックゲージが8割以上
2 テーマ別イベント4を成功する
3 絆度が一定以上

ヒロイックゲージを増やすには?

ヒロイックゲージは、仕事をしたりイベントを成功させることによって増加していくぞ。最終的に８割以上ゲージがあればクリアとなる。この条件は、普通に仕事をして、普通にイベントを成功させていれば、特に気を使わなくても難なくクリアできるはず。変則的なプレイをしない限り、クリアできないことはまずないだろう。

▲普通にゲームを進めてれば、いつの間にかクリアできているはず。

テーマ別イベント4とは?

テーマ別イベントは、各キャラごとに４種類ずつ用意されている最重要イベント。お好みのキャラとハッピーエンドを迎えるには、その４つ目を成功させておかなければならない。４つ目のイベントは、同じテーマ別イベントの１、２、３を成功させておかないと発生しない。もちろん信頼度が低すぎてもダメなので、できるだけ上げておくこと。また、狙っているキャラ以外のテーマ別イベント４は失敗しておくといい。そうすれば、好きなキャラとのエンディングがバッチリ見れるぞ。

テーマ別の1、2、3を成功させる

◀たとえ休日や任務イベントが失敗に終わったとしても、テーマ別イベントだけは絶対に成功させておこう。

テーマ別4が発生！これを成功させる

▶４番目は、前の３つのテーマ別イベントを成功させておかないと発生しない。くれぐれも注意だ。

絆度とは?

絆度とは画面に表示されない隠しパラメータのこと。仲間からの主人公に対する信頼度を毎日チェックし、それを加算して割り出される仕組みになっている。そのため最終的に信頼度が高ければＯＫではなく、どれだけ長く良い関係を維持できたか？　ということがポイントになる。つまり結果よりも、日々の積み重ねが大事なのだ。ただ、何度も紹介しているローテーション方式でスケジュールを実行し、休日にマメに遊びに行き、イベントを成功させていれば、問題なく絆度は一定値以上になるはず。

毎日加算される

▶絆度は毎日加算され、判定の時点での合計ポイントで評価される。ケンカなどの状態異常は、信頼度に響くので要注意だ。

◀最後になって慌てても、もう遅い。とにかく積み重ねなので、信頼度はゲーム序盤から上げておくこと。

同時攻略は意外とカンタン!

ほかのキャラとのエンディングを見るために最初からやり直すのは面倒。そう思っている人のために同時攻略について解説しよう。まずはヒロイックゲージと信頼度をできるだけ上げつつゲームを進める（仲間全員のテーマ別イベント１、２、３を成功させておく）。そして１月に入ったら、すぐにデータをセーブ。その後はエンディングが見たいキャラのテーマ別イベント４だけを成功させる。これでＯＫ。以降はこれを繰り返せば一度に３人のエンディングが見られる。１月にデータをセーブしたのは、テーマ別イベント４が１月以降に発生するためだ。

テーマ別イベント4をわざと失敗

◀ちょっと心苦しいかもしれないが、我慢しよう。

テーマ別イベント4

発生日	キャラ	タイトル
1月13日	ピート	月明かりの下で
1月21日	パティ	SHADOW
1月24日	マリア	魔法の花言葉
2月4日	クリス	おとな記念日
2月13日	リサ	DESTINY
2月21日	シェリル	信じて欲しいこと…
2月28日	シーラ	ターニング・ポイント
3月4日	アレフ	ロング・グッド・バイ
3月10日	メロディ	王子はいずこ?
3月20日	エル	Evil Dragon

★アルベルト、リカルドとハッピーエンドを迎えるには

アルベルトとのエンディング

アルベルトとのエンディングを見るための条件は下の２つ。まず１のヒロイックゲージに関しては、もうわかってるよね。続いて２の絆度だけど、これは仲間との信頼度を上げずにゲームを進めるということ。ちょっとキツイかもしれないが、一緒にスケジュールを実行したり、休日に遊びに行ったりしなければ上昇を抑えられるはずだ。さらにイベントは、できるだけ失敗するようにして、ヒロイックゲージは仕事をキッチリと成功させて稼ぐ！　これがベストだろう。

1 ヒロイックゲージが8割以上
2 絆度が一定値以下

リカルドとのエンディング

リカルドとのエンディングは意外に簡単。まず上に紹介した方法で、１のヒロイックゲージと３の絆度の条件を満たす。そして最後に仲間全員のテーマ別イベント４をすべて失敗するのだ。これだけでＯＫ！　このエンディングは同時攻略からでもラクに狙うことが可能。また条件が簡単なので、初プレイでいきなりリカルド！　という人も多かったみたい。どんな結末になるのか、一度は試してみてね。

1 ヒロイックゲージが8割以上
2 仲間全員のテーマ別イベント4を失敗する
3 絆度が一定値以上

はみ出しQ&A

Q：アルベルトとのエンディングを見たいのですが、具体的にどれくらい絆度を下げれば良いのでしょうか？　A：絆度は隠しパラメータだけに数値を言っても意味がない。信頼度をできるだけ初期状態のままキープしながらゲームを進めていくしかないのだ。がんばってみてね。

初心者から上級者までバッチリ! 攻略集の総まとめ Q&A コーナー

いままで攻略集で紹介してきた内容の中から、特に重要なものをQ&A方式で再チェック! さらに未公開だった休日イベント3、任務イベント3のデータも掲載だ。

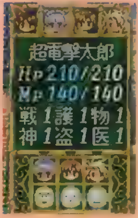
Q ベストな主人公を作るには、キャラメイクでどう答えるのが良いか?

A オープニングのキャラメイクで優秀な主人公を作るには、右に紹介した順に質問に答えていくのがベスト。この通りに進めば戦闘術や護身術、それに神聖魔法といった重要スキルを初期状態でゲット。さらに物理&神聖魔法も最初から使えるようになっている主人公が誕生するぞ。ぜひ参考にしてみてね。

◀質問は全部で7つ。右に紹介した答えを選んでいこう。

質問1 自分の手で切り開くもの。
質問2 気力を振り絞って戦う。
質問3 信仰。そんなものは存在しない。
質問4 怒り。
質問5 お互いを高めあうための競争心。
質問6 周りの人を幸せにするため。

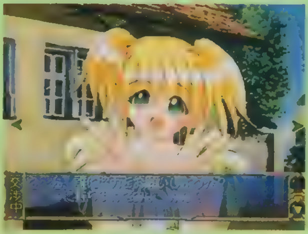
すると右のような主人公に!



◀最初から6つのスキルを持ち、さらに魔法も覚えている好バランスの主人公が誕生するのだ。

Q 快適にプレイするには誰を仲間にすればいいの?

A 初期パラメータはそれぞれ異なるが、仲間になる10人のメインキャラにはほとんど能力的な差がない。得意、不得意な仕事なども設定されていないので、好きなキャラを選べばOKだ。ただ、それゆえ重要になってくるのは育て方。基本的には全員のスキルを同じように上げ、なんでもできるマルチな戦士にするのがベストだ。便利な奥義や魔法は全員に覚えさせちゃおう。



▲仲間の編成方法や育て方は自由自在。いろいろこだわってみるのもイイかも。

Q スキルは、どれを鍛えたらいいの?

A 全14種類のスキルの中で特に重要なものといえば、戦闘術、護身術、神聖魔法の3つだろう。これらのスキルレベルをしっかり上げていないと、スゴロクイベントで苦戦することになるぞ。そのほか余裕があれば、物理魔法や錬金魔法、それに盗賊なども鍛えおけばもうバッチリだ。

戦闘術 直接攻撃の威力と命中率に影響。レベルが低いと敵に攻撃が当たらないのだ。

護身術 敵に攻撃されたときの防御力と回避率に影響。バッチリ鍛練しておこう。

神聖魔法 HPを回復する神聖魔法が覚えられる。必ず仲間全員のレベルを上げるベシ!

Q どうすれば仕事が成功しやすくなる?

A スケジュール入力画面で仕事にキャラを割り当てると、その横に星などのマークが表示されるはず。このマークは1週間の仕事の成功率(達成率が、101%を超えるかどうか)を表しているぞ。マークは全部で5種類。仕事に必要なスキルレベルと、キャラの持つスキルレベルの差などによって変化する。成功率が一番高いのが星。続いて四角、三角という順番になっているぞ。仕事を成功させたいなら、四角のマーク以上になる仕事を選ぶこと。そうすれば、高確率で成功するはず。これを頼りに実行していこう。

マークの変化に注目!

▲一番成功率の高い「星」か、2番目の「青色の四角」マークで仕事をすること。それ以外はパスだ。
▶マークに注目して仕事を割り当てていれば、少なくとも大失敗はない。信用していこう。

Q スケジュールのより良い実行方法は

A スケジュールはローテーション方式を活用して実行するのがベストだ。やり方は、まず2人ずつペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくだけ。この方法なら全体的に信頼度を上げることが可能だし、それに1週間に2つの仕事を実行するから収入もアップするぞ。

毎回組む相手を変える

▶お好みのキャラとだけ、ペアを組んで仕事をするのはダメ。覚えておこう。

Q 給料は、どのくらいがベスト?

A 給料は最初の提示額から決して動かさないこと。下手に動かしてしまうと、そのことが原因で状態異常が発生することも! そのままの状態で決定しよう。

◀基本的に給料の金額は、動かさずに決定しよう。

はみ出しQ&A Q:ちょっと気になったのですが、属性のパラメータはどんなものに影響してくるのですか? A:仕事やキャラごとに設定されていたりするが、属性から受ける影響はとても小さい。それにエンディングの条件にも無関係なので特に気にする必要はないだろう。

Q 状態異常の治療法は？

HP、MP系の状態異常

A 疲労や気疲れはHP、MPの減少時に発生する軽症の状態異常。この状態なら病院へ行かなくても、仕事を割り当てずにスケジュールを実行すれば治療できるぞ。

◀仕事を割り当てなければ治療できるのだ。

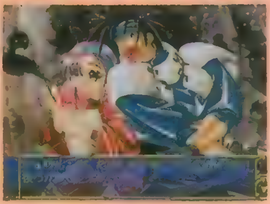
隠しパラメータ系の状態異常

A 有頂天や落ち込み、無気力といった状態異常は、仕事を複数人数で実行すれば治療できるぞ。休日に「遊びに行く」を使わずに治せるので、ぜひ活用してみよう。

◀4人で同じ仕事を実行すればカンペキ！

Q キャラ別のエンディングを変えるにはどうすれば？

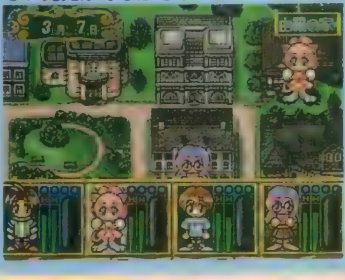
A キャラ別エンディングは10人のメインキャラにそれぞれ3種類ずつ用意されている。このエンディングはゲーム終了時に仲間たちが獲得しているスキルのレベルによって変化するぞ。ただしこれには複雑な計算式が絡み、単にどのスキルを上げればOKとかいう問題ではない。また、キャラによって判定材料となるスキルも異なるので、何度も挑戦するしかないだろう。



▲3種類のうちの1つには、グラフィックが用意されているのだ。

Q 前回までの攻略集で「?」だった休日イベント3の発生条件は？

A 前回までお届けしていたキャラ別データ集の表中で、3番目の休日イベントの欄が「?」になっていたはず。その隠されていたデータを10人分まとめて公開していこう。休日イベントは、発生月の休日に「遊びに行く」のコマンドを実行。発生場所へと向かうだけで発生するぞ。発生期間は1日ではなく1カ月間あるので、わりと簡単に見ることができるだろう。まだ見ていない人は、ぜひともチャレンジしてみよう。プロフィールが埋まるなど、新しい発見があるかも！

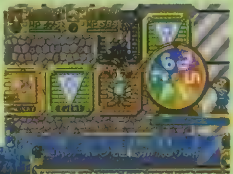


◀休日になるごとに「遊びに行く」を実行していた人なら、すでに見ているかな？

キャラ名	タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
クリス	時の魔術	12月	旧王立図書館	ほかの人の力も借りながら探そう。本は持ち主より借りた人のほうが重要。また古すぎる本は借りないように！
シェリル	女神は誰?	12月	グラシオコロシアム	客席ではなくコロシアム内で観戦すること。その後はシェリルの機嫌を損ねないように行動すればOKだ。
アレフ	ビューティフル・マン	1月	ジョートショップ	成功するのは困難なので、あらかじめデータはセーブ。とりあえず、いい加減に答えるのだけはやめておこう。
リサ	一日ママ	1月	陽のあたる丘公園	問題が起きたら、できる限り自分の力でなんとかしてみること。リサに頼りすぎるのは禁物だ。
シーラ	塵とほこりの果てに…	1月	旧王立図書館	妖精が出てきたら願い事を叶えてもらおう。ただし無茶なことや馬鹿にしたような願いはやめたほうが良いぞ。
ピート	盗賊特別講座	2月	エンフィールド学園	ピートを怒らせてしまうとアウト。後半は他人や物に頼らず、できるだけ自分の力でがんばってみること。
パティ	サーカス&サーカス	2月	クラウンズサーカス	突然紳士を気取ったりウソをつくのはパティを怒らせるだけ。パティを助けるときはアルベルトには頼むな！
マリア	心の痛み	2月	クラウド医院	マリアを信じ認めてあげること。ただし無関係な人を巻き込むと良い結果は出ない。実験台は主人公が担当。
エル	Your Poison	3月	ジョートショップ	エルを蹴っ飛ばすのは逆効果。ヘビに咬まれたことを理解してもらえたら治療はエルにまかせるのが良いだろう。
メロディ	由羅の置き手紙	3月	由羅の家	オーガーと出会っても、決して戦わないこと。そして謎の声の言う通りに呪文を唱えよう。すると……。

Q 前回までの攻略集で「?」だった任務イベント3の発生条件は？

A 休日イベントと同様、任務イベントの3番目も「?」だったよね。その未公開部分のデータも10人分まとめて紹介しちゃうぞ。任務イベントは、発生日を通過するときに、決められた仕事を対象キャラと実行していれば発生する。仕事を実行する人数は何人でもOK（最高4人）だ。このイベントは規模は小さいが、メインイベントと同じようなスゴロク形式になっている。もちろんライバルやボスとの戦闘もあるぞ。そのため、できるだけ複数人数を参加させ、必勝態勢で実行するのが良いだろう。



▲任務3は、すべてスゴロク形式のイベント。ゴールを目指して突き進め。

◀指定の日に主人公と対象キャラが同じ仕事を実行していれば発生。

キャラ名	タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
ピート	家出鳥	6月1日	盗賊：ペットの捕獲	とにかくゴールにたどり着けば勝利&成功となる。道はどこもほとんど一緒。最後にはボスがいるぞ。
メロディ	静かな湖畔の森の影から	7月8日	戦闘術：モンスター退治	分かれ道が2カ所にあり、トラップもギッシリ。最後にはボスも登場。目押しで6を出し一気に突破しよう。
リサ	火の用心	8月22日	護身術：臨時消防官	マス目が少ないので、目押しでミスを連発するとかなりキツイ。手堅く大きい目を出して進んでいこう。
マリア	ストライク・ウォーター	9月1日	錬金魔法：水脈探し	坂を登る道にはワープのワナがいっぱい。ここは遠回りでも安全な道を進んだほうが良さそうだぞ。
パティ	おにぎりをどうぞ	9月22日	料理：炊き出し	意外とラクに進むことができるが、当初の目的を忘れないように！　ただし1回配ればOKとなる。
アレフ	きれいが1番	11月15日	神聖魔法：ゴミ拾い	アルベルトよりも先にゴールしても、ゴミを拾っていないと……。イベントの意義を考えて行動しよう。
クリス	トゲとタマゴ	12月15日	医療：医務係	ゴールするよりもタマゴの回収が重要。分かれ道では、真っ直ぐ進んだほうが良さそうだけど。
シーラ	氷のもと	1月1日	商売：かち割り売り	最初の分岐点で道が3つに分かれる。崖を登ったほうが近道だが危険だらけ。ここは手堅く進んだほうが……。
エル	月曜大工	2月15日	クラフト：本棚の増設	主人公のクラフトのレベルが低いと、途中のイベントマスで1回休みになる。それも頭に入れておこう。
シェリル	古文書の資料	3月22日	物理魔法：古文書解読	完全な一本道。ただワープのマスに止まると一気に戻されてしまうぞ。ルーレットの目押しがポイント！

はみ出しQ&A Q：キャラ別エンディングを簡単に変化させる方法はありますか？　A：特にこれがベストだ！　という方法はない。とにかくスキルをまったく上げなかったり、また全体的に上げまくったりなど、極端なプレイすれば変化するはず。これに関してはやはり何度も挑戦するしかない！

最終回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

人気キャラコンの総合結果やプレゼント当選者の発表。さらにイラストハガキ掲載など、最終回も元気いっぱい。それも読者のみんなが応援してくれたから！『2』のほうでもよろしくね。

人気キャラクターコンテスト 総合結果発表

本誌Vol.54で募集した人気キャラクターコンテストにたくさんの投票ありがとう。今回はその総合結果を発表しちゃうぞ。応募総数は100000……票(冗談)。それらのハガキを集計した結果、割り出された注目の第1位は、2位以下を大きく引き離し、6405Pを獲得したシーラだ。やはり、ヒロイン系のキャラは強し！ 終始トップを独走していたぞ。2位以下も健闘したけど、まったく追いつかなかった。この結果はキミの予想通りだったかな？

第1位 シーラ・シェフィールド

6405P

『悠久幻想曲』の人気ナンバー1キャラに輝いたシーラ。その強さは、スタートの猛烈なダッシュから逃げの体勢へ……。そして終わってみれば2位と2倍近くの差が開いてしまった。こんなにも強いとは思わなかったけど。スゴイ！

BEST 15

順位	キャラクター	ポイント(P)
1	シーラ	6405P
2	メロディ	3426P
3	パティ	2836P
4	マリア	2468P
5	トリーシャ	1863P
6	エル	1759P
7	アレフ	1180P
8	ピート	958P
9	シェリル	904P
10	クリス	507P
11	テディ	481P
12	アルベルト	456P
13	由羅	383P
14	ローラ	375P
15	リサ	310P
以下	16位以下はアリサ、主人公、シャドウ、ハメット、トーヤ、リカルド、ゴミ、マスクマン、イヴ、マーシャル、コロシアムの受付のお姉さん……となっている。ほかにも1票モノがワンサカだが、これ以下は省略！	

第2位 メロディ・シンクレア

3426P

後半に追い上げたものの、序盤についた大差のおかげで追いつけず、第2位になったメロディ。イラストハガキが多く、前人気は高かったけど……。息切れしたかな？

第3位 パティ・ソール

2836P

意外と人気は高そうだったけど、ベスト3に入るとは正直いって予想外だった感じ。やはり親しみやすくて、普通な感じがウケたのかな？

第4位 マリア・ショート

2468P

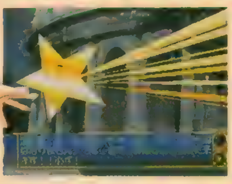
後半ちょっと伸び悩み、惜しくもベスト3入りを逃したマリア。もう少し票を獲得すると思っていたけど……。やはりあのワガママぶりがちょっと仇になったか？ 個人的にもちょっとイライラしてしまった。

第5位 トリーシャ・フォスター

1863P

セリフのないサブキャラだというのに、メインキャラたちの間に割って入り第5位（ちなみに途中経過での5位はエル）を獲得というのは、まさに驚異的！ こんなにも人気があったのか～と、思わず感心してしまうほどだ。『2』では育成可能なメインキャラに昇格することから、今後この人気はまだまだ伸びていきそう。楽しみだね。

変わり種クンたち



流れ星&ポチ

◀シーラのトラブルイベント「星降る街」に登場した流れ星とポチ。なかなかイイ味出してたよね。投票したい気持ちもわかるけど、やっぱりマイナーすぎかな。

お兄さん!?

▶なんと魔術師見習いだったり通行人だったりする、使い回しのグラフィックのお兄さんに投票してきた人もいるぞ。なんだかウケ狙い的だけど、目の着け所はグー！

人気キャラコン・プレゼント詰め合わせ **当選者発表!!**

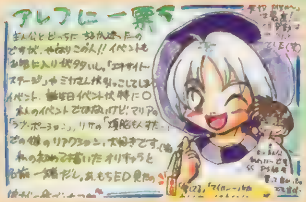
ペンネーム **八王子三朝**さん(愛知県)

超幸運な1人がついに決定！ 八王子三朝さんには本誌Vol.54のグッズセットをプレゼントするぞ。それ以外の当選者は賞品の発送をもってかえさせてもらうね。

悠久幻想曲

イラストのお♥部♥屋

いままで本当にたくさんのイラストとハガキをありがとう。読者コーナーも無事できたのも、みんなの応援があったからこそ！ ひとまずは今回で終了だけど、すぐに『悠久2（仮）』の記事内で新コーナーが始まるので、そちらの応援をよろしくね。さて今回は人気キャラコンに寄せられたハガキを中心に掲載だ。何枚もハガキを出したのに掲載されなかったという人には悪いけど、また次回、諦めずに挑戦してみてほしい。



▲群馬県　松本八月さん：男性キャラでは第1位に輝いたアレフ。予想通りかな。

◀愛媛県　海松屋いさぎさん：姐さんは惜しくも16位。でも「2」でセリフが入れば人気爆発になるかも!?

▲大阪府　東雲三笠さん：シーラの獲得票にはキミの一票も含まれているぞ。今夜は祝勝会かな？

◀香川県　白石大智さん：元気のないパティなんて、やっぱり考えられないよね。

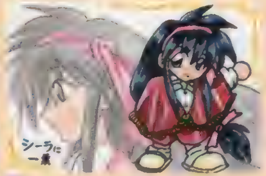
▼群馬県　モアイデンさん：留学を打ち明けられたとき、どの答えを選んだ？

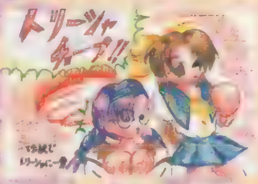
◀群馬県　酒井貴文さん：個人的にイチオシだったリサは15位。ちょっとガッカリな気分。

▲長野県　ずんだもちさん：一票とか書いていなかったけど、シェリルでいいんでしょ？

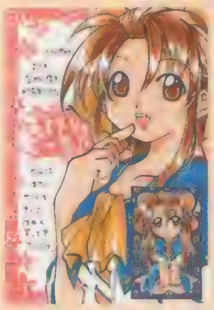
◀兵庫県　ＹＡＹＯＩさん：ベスト３までは、ちょっと届かなかったのだ。

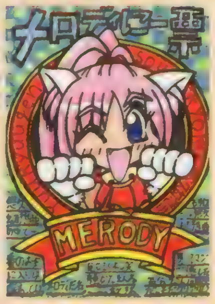
▲大阪府　小鯛理恵さん：やはりアレフは女性に大人気。声優さんにも一票かな？





▲埼玉県　君塚勉さん：この技、「2」では奥義として採用されてたら超楽しいのにね。

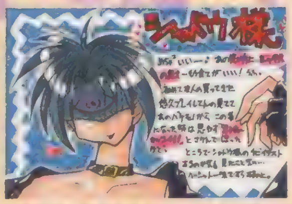

▲岩手県　はなみさん：メインキャラよりもお気に入りという人が多くてビックリ！



◀兵庫県　月嶋文雄さん：メロディとのハッピーエンドは迎えられたかな？　今回の攻略記事も参考にしてみてね。

◀茨城県　桜貝麻惣さん：犬を助ける「おとな記念日」のイベントは確かに感動モノ。

◀千葉県　小川久美子さん：「君はマリオネット」のイベントは何回チャレンジした？



▲北海道　日向葵さん：いかにも「悪」という雰囲気がとってもイカスよね。

◀大阪府　佐藤香織さん：心配そうに見守っている主人公の表情もイイ感じ。

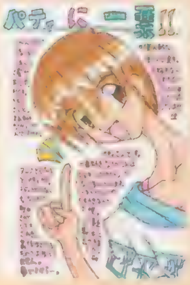
◀大阪府　猫月ゆのさん：同人誌＆グッズありがとう。作ったら、また送ってね。

▲埼玉県　波夢つきなさん：クリスの好きなところは、やはり全部？

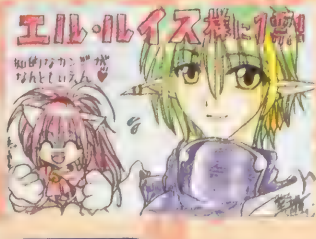
◀奈良県　武村善さん：ベスト10入りだ。大健闘といったところかな。

◀静岡県　さくら眠兎さん：元気いっぱいのマリアをありがとう。順位に納得？

◀岡山県　光魔みつるぎさん：受験勉強もしっかりがんばろう。ファイト！



◀埼玉県　ＰＳ373さん：「悠久」のキャラが夢に出てきちゃうなんてスゴイ。



◀青森県　龍宮とおるさん：残念ながらトリーシャに抜かれて6位にダウン。もう少し上位にいきそうだったけど。

◀秋田県　石井洋美さん：その後の暮らしの中で、ちょっと女らしい部分も見たかったね。

次回は…えっ「なかよし倶楽部」は終了!?

悠久の読者コーナーも「悠久幻想曲２（仮）」の記事内に舞台を移すということで、リニューアル！　「悠久のひろば」と名前を変えてスタートだ。そこでさっそく「2」のメインキャラ10人のイラストを大募集。バッチリ描き上げたら下のあて先に送ってね。

※今まで「なかよし倶楽部」宛てに送られた「2」のイラストハガキも「悠久のひろば」で使わせてもらうので安心してね。

あて先　〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８東京ＹＷＣＡ会館　電撃ＰＳ編集部「悠久のひろば」係まで！

悠久幻想曲

ストリートファイターコレクション

3つの『ストリートファイター』が楽しめるこの『ストコレ』。その最大の魅力『ZERO2'』を攻略！

10 23	▶¥5,800 ▶カプコン
対戦ACT	▶MC（2ブロック） ▶2P対戦可 ▶CD2枚組

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

CD2枚組のうち、1枚をまるまる使っているってことで、3タイトル中でもっとも注目されているだろう「ZERO2'」。まぁ、個人的にも確かにそう思ってはいるんだけど、同時に収録されている「スーパーストII」や「X」も非常に楽しい。ドット絵のセンスもかなり飛びぬけているし。今見ても、やっぱり「すごいな」って素直に思える。ぜひ、こっちもプレイしてほしい。……って、ディープなファンはこっちこそがメインかな、わざわざ言わなくても。（平）

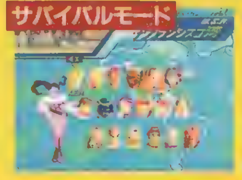
生まれ変わった『ZERO2'』、その変更点を総チェック!!

この「ZERO2'」、タイトルこそ似ているものの、そのバランスなどは過去に発売された「ストZERO2」とは大きく異なる。基本的な内容はアーケードで登場した「ストZERO2」のバージョンアップ版である、「ZERO2ALPHA」に非常に近いものになっているのだ。ここでは、PSオリジナル要素に迫るぞ。

▲とはいえ、「ZERO2ALPHA」ともまたちょっと違う。あー、もうややこしい。

1 2つのモード追加でさらに白熱

この「ZERO2'」では、通常のプレイモードのほかに、さらに2つのモードが追加されている。それがサバイバルモードと真・豪鬼モード。前者は全18キャラとの勝ち抜き戦を行うモードで、後者は「ZERO2」で隠しキャラだった真・豪鬼との対戦を行うモードだ。腕に覚えのあるプレイヤーは、新たに追加されたこの手強い2つのモードで、ぜひ対戦格闘ACTの腕を試してもらいたい。



◀ゲームに登場する18人のキャラと連戦。はたしてキミは、最後まで勝ち抜けるか!?

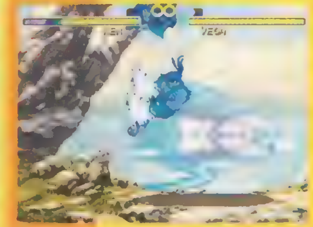
▶ちなみにここで登場する真・豪鬼は、プレイヤーキャラとしても使えるぞ。

2 7人のエクストラキャラ＋αが追加

このゲームでは、『ストII』のキャラ性能を再現した7人のエクストラ（EX）キャラと、殺意の波動に目覚めたリュウが追加されている。ただし、EXキャラは空中ガードやスーパーコンボなどが使えないので注意。

エクストラキャラの選択方法

使いたいキャラにカーソルを合わせ、スタートボタンを1回（春麗と殺意のリュウは2回）押したあとに決定。ノーマルキャラを使いたいときは、もう一度スタートボタンを押せばOK。



▲使えるのはリュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、ザンギエフ、ダルシム。

◀「ZERO2」シリーズ固有のアクションが使えないので、戦いは非常に厳しい。

3 新技が増えた!!

一部のキャラには新技が追加され、より戦いが熱くなっている。新たな戦略が必要になるかも!?

必殺技		
リュウ	灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
ガイ	武神無双連刈	→↘↓↙←×2＋P
ソドム	テングウォーキング	リバーサル時に←↙↓＋K
ダルシム	ヨガテンペスト	→↘↓↙←×2＋P
さくら	さくら落とし	→↓↘＋K後にP

特殊技		
ケン	同時押しスペシャル	しゃがみ弱K後、立ち弱K＋強P同時
サガット	アングリーチャージ	→↘↓＋セレクトボタン
ローズ	ソウルピエーデ	→＋強K

※表中の武神無双連刈、ヨガテンペスト、アングリーチャージは、スーパーコンボゲージを消費する。

▲必殺技はともかく、特殊技は利用価値が高い。

4 簡単になったオリジナルコンボの発動

通常技、必殺技を問わず、スキが小さくなりガンガン連発して攻め込むことができるようになる、「ZERO2」特有の魅力的なシステム・オリジナルコンボ。このゲームでは、オリジナルコンボの発動が、任意のボタン3つ同時押しから、強P＋強Kの同時押しという簡単な操作に変更された。出しやすくなると同時に暴発もしづらくなったといえる。これで、的確なタイミングでオリジナルコンボを狙えるぞ。信頼に足るスーパーコンボゲージの使い道として、戦略にも組み込みやすくなったのだ。これで、通常のコントローラでも大丈夫!?

◀簡単な操作で出せるオリジナルコンボ。ガンガン狙っていこう！

5 キャラクターカラーが豊富に

「ZERO2」ではノーマル4色にオートガードモード2色のキャラカラーが用意されていたが「ZERO2'」では右の表のようなボタンでカラーが決定する。

◀相手と同色を選んだ場合は、Pボタンなら弱K色に、Kボタンなら弱P色になる。

ZERO2	ZERO2'
P	弱P
P同時押し	中P
Pオートガード	強P
K	弱K
K同時押し	中K
Kオートガード	強K

※さくらのみ、選択画面でカーソルを合わせスタートボタンを5回押すと、別の6色が選択できる。

 ©CAPCOM [illegible] ALL RIGHTS RESERVED [illegible]

7人のEXキャラクター&殺意のリュウで戦え!!

堅実に行くしか生き残る術なし!?

リュウ

ノーマルリュウと基本的な必殺技の性能はかわらないのに、スーパーコンボや投げ受け身などは不可能となっている（リュウに限らず、EXキャラの特徴ではあるが）ため、戦いは非常に厳しい。ただ、ノーマルリュウ同様立ち弱Kの判定が強いため、相手のしゃがみ攻撃をつぶしやすい。しゃがみ中Kを多用する春麗などを相手にするときには、特に有効だ。なお、EXの昇龍拳はノーマルリュウと違い、2発ヒットする技（接近時のみ）が、1発しかヒットしなかった場合は、並の昇龍拳よりもダメージが少ない。

この技で決めろ！

リュウの代名詞といえば波動拳。ここはやはり、波動拳をメインに戦いたいところだ。技の出は速いので、連続技のシメにもってくれば使い勝手はいい。ただ、撃ったあとのスキが大きいので、遠距離とはいえ無造作に出すのは危険。

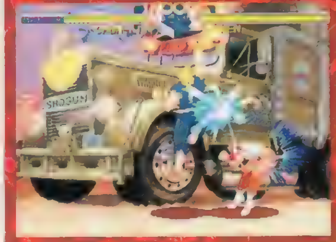
◀ノーマルリュウと違い灼熱波動拳がないので、暴発の心配もない。

▲ジャンプ強K→立ち強P→灼熱波動拳という無難な連続技でなんとか――

往年の凶悪さが復活した昇龍拳!!

ケン

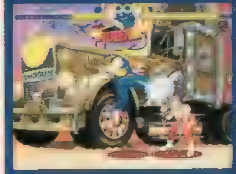
リュウが波動拳なら、ケンは昇龍拳。EXケンの昇龍拳は弱、中が1ヒット、強が2ヒットしかしないうえに、炎上効果もない。以上の点からかなり地味な印象を受けるのだが、その性能はノーマルケンのそれをはるかに上回る。EXケンの昇龍拳は、攻撃判定の発生が少々速く、技後のスキが驚くほど小さいのだ。空前&絶後なドラゴンダンス戦法が、ここで再び復活したといえる。また、立ち中Pはリュウのものとモーションが同じだが、喰らい判定が少々後ろにあるために、リーチの長い牽制技として便利。



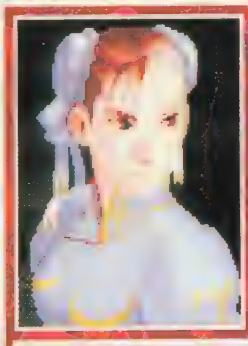
▲昇龍拳の当たり判定は前方にも広く、連続技にも組み込みやすい。

この技で決めろ！

相手を翻弄できる前方転身がなくなっているが、竜巻旋風脚の上昇時の攻撃判定がないので、密着状態から弱で出せば、相手がしゃがんでいる場合後ろに回ることができる。これで、多少なりとも補うことができるはずだ。



◀しゃがみ弱K2発から中で出すと裏回り。使えば手前に着地する。



スピニングバードキックがない!?

春麗

『ストII』シリーズをそのモチーフとしているわりに、なぜかEX春麗はスピニングバードキックが使えない。この技のコマンドである↓タメ↑+Kを入力すると、旋円蹴が出るようになっているのだ。これはノーマル春麗と同じくしゃがみガード不能技だが、出は非常に遅いので利用価値は低い。気功拳もないので、『ZERO2』で使えた戦い方は、事実上できないようになっている。ただしEX春麗には、『ストII』シリーズで猛威を振るった広い間合いの空中投げが健在している。積極的に空中戦を挑もう。

この技で決めろ！

やっぱりEX春麗の最大の武器は空中投げ。ただし、『ストII』時代に比べるとやはり少々弱体化していて、ジャンプした直後などは投げられないようになっている。ギリギリの対空としては使えないのだ。使いどころには注意しよう。

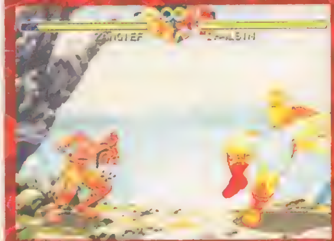
◀投げ間合いはとにかく広い。何でも吸い込む空中投げ、復活!!

▲スピニングバードキックのコマンドで旋円蹴が出る。謎だ。

ヨガファイアの飛距離が無制限！

ダルシム

ノーマルダルシムとのもっとも大きな違いが、ヨガファイアの飛距離。EXダルシムの場合、途中で消えてしまうことはなく、相手にヒット、もしくはガードさせるか、画面端に消えるまで飛んでいくようになっている。これにより、遠距離戦をより有利に進めることが可能になっている。また、ドリルキックやドリル頭突きが、ノーマルダルシムに比べて低空から出すことができるようになっている。ラッシュをかけようというときには非常に役立つようになっているぞ。ただし、当てダンでしか出せない――



▲長いリーチと無制限ヨガファイア。与えるプレッシャーはかなりのものだ。

この技で決めろ！

ヨガフレイムは、最悪でもガードさせれば技後のスキは非常に小さいので、キャンセルからつなげていくのに非常に便利。なお、コマンドはノーマルダルシムとは逆で←↙↓↘→+Pになっている。注意が必要だぞ。

◀ある程度先読みが必要だが、対空技として使うことも可能。

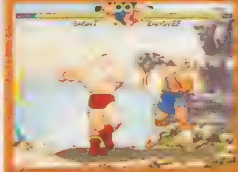
ストリートファイターコレクション

なにはともあれ吸って回せ！
ザンギエフ

ザンギエフといえば、やはりスクリューパイルドライバーが重要な技。もちろんＥＸザンギエフも、攻めのポイントはスクリューパイルドライバーだ。しかもこの技、投げ間合いはノーマル版の倍、ダメージはノーマル版の強と同じとなっていて非常に性能がいい。ちなみに弱、中、強、どのボタンで出しても技の性能は同じだ。また、ノーマルと違って投げを失敗したときに、スカリポーズが出ずに押したボタンに応じた技が出るようになっている。うまく利用すれば有利に働くぞ。

この技で決めろ！

ダブルラリアットは、技の出始めから終わりまで、胴体部分が完全に無敵となる。また、出掛かりは上半身にも無敵時間があるので、対空技としても非常に信頼度が高いぞ。ただしこの場合、相手のダウン回避には注意したい。



◀相手の飛び道具を避けて攻撃、なんてことも当然可能。

◀ガードさせた[illegible]

▶[illegible]ラリアットが[illegible]

タイガーショットが大幅に強化！
サガット

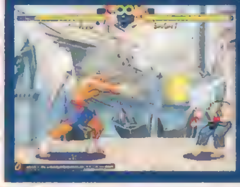
ＥＸサガットの魅力は、タイガーショットのスキの小ささ。ノーマルサガットに比べると、出るのが速くて技後のスキが短いのだ。特に出の速さは、しゃがみ弱Ｋなどから連続技として使用するのに役立ってくれるほどだ。もちろんこれは、グランドタイガーショットでも同じことがいえる。また、タイガーブロウは空中で連続ヒットしなくなった代わりに１ヒット当たりのダメージ量が増加した。ＥＸのタイガーブロウは相打ちになった場合、実質的に与えるダメージが増えたわけだ。

◀タイガーブロウは[illegible]出すと……

▶[illegible]反撃を喰らう[illegible]注意！

この技で決めろ！

やはりタイガーショットが強い。グランドタイガーショットと適当に出し分けるだけで、相手がＥＸキャラなら鳥カゴ状態に持っていくことが可能。『ストⅡ』の時代は、これだけで楽に勝てる場合もあったものだ……。



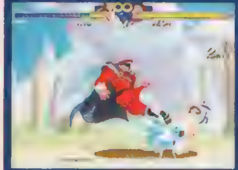
◀飛び道具の相殺合戦ならまず負けない。この性能は驚異だ

驚異のハメパターン復活!?
ベガ

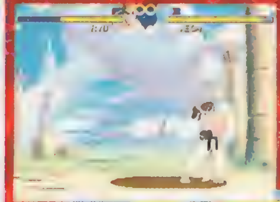
ＥＸベガ最大の変更点といえば、スーパーコンボだったサイコクラッシャーが通常の必殺技となったことだろう（ただし、攻撃力は通常の必殺技並みだし、無敵時間も当然ない）。これを利用して、ガードした相手を技が終わったあと投げるという、通称サイコ投げが使える。ただし、相手がノーマルキャラだった場合、ほとんど投げ受け身で無効化されてしまう恐れもあるが……。また、しゃがみ中Ｋ→中ダブルニープレスの繰り返しによる、通称ダブルニーハメも一応は可能だ。

この技で決めろ！

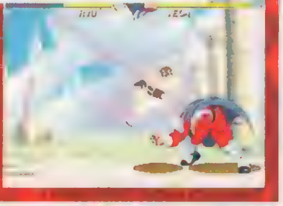
サイコクラッシャーは少々スキが大きいが、ダブルニープレスは技後のスキも小さく、相手が転倒しないためそのあとも引き続き攻められる。ハメろ、とはいわないが、せっかくの強力な技だから有効に利用したい。



◀相手のしゃがみ攻撃をスカせるというのも便利だ



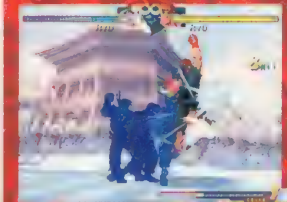
◀サイコクラッシャー[illegible]



▶投げ。ＥＸキャラには有効だ

滅殺豪昇龍が決めてだ！
殺意の波動に目覚めた
リュウ

殺意の波動に目覚めたリュウは、ここで紹介しているＥＸキャラとは違い、『ＺＥＲＯ２』のシステムはちゃんとすべて使うことができる。ノーマルリュウとの違いは、性能は劣るものの滅殺豪昇龍、阿修羅閃空、瞬獄殺といった豪鬼の技を使える点で、それ以外はほとんど変わらない。そのためノーマルリュウと同じ戦法が使えるぞ。なお、滅殺豪昇龍はダメージが少々小さいという点以外は豪鬼のものと同じで使える技だ。相手の技の空振りなどを狙って、連続技を叩き込もう。



◀滅殺豪昇龍の無敵時間は非常に長い

▶瞬獄殺は[illegible]

この技で決めろ！

滅殺豪昇龍は、豪鬼のそれよりダメージが小さいものの、リュウのほかのスーパーコンボ、真空波動拳、真空竜巻旋風脚に比べるとダメージは大きい。無敵時間も長く、相手の飛び道具をすり抜けることも可能だ。うまく活用しよう。

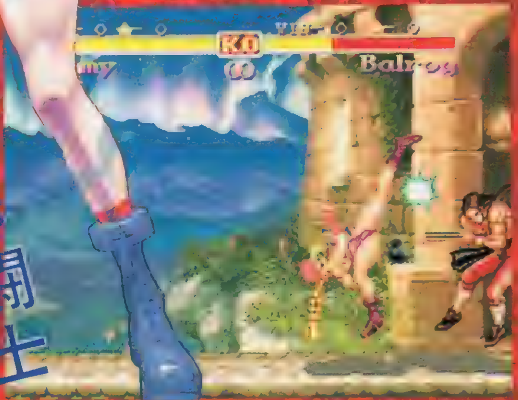
◀この辺で起き上がりに飛び道具を重ねられたら、迷わず狙おう。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ

スーパーストリートファイターⅡ

4人のニューキャラ参戦！

『ストⅡ』から数えて4作目。グラフィックや演出などを強化し、登場したのがこの『スーパーストリートファイターⅡ』。このゲームでの注目点はなんといってもキャミィを始めとした、4人の新キャラの参戦だろう。これにより、より幅広い対戦が可能となったのだ。



それぞれの思いを胸に戦う格闘家たち

新キャラといえばこの3人も忘れちゃいけない。Tホークは跳び込みからの投げ技。フェイロンは判定の強い必殺技。ディージェイはスライディングをメインに使って攻めよう。

SUPER STREET FIGHTER ⅡX

スーパーストリートファイターⅡX

究極の『ストⅡ』、その名は『X（エックス）』

キャラバランスの調整やゲームスピードの変更が可能になったなど、『スパⅡ』をさらに進化させたのがこの『ストリートファイターⅡX』だ。1発逆転の破壊力を秘めたスーパーコンボシステムの採用や、ほぼ全キャラに新技が追加されるなど、対戦ACTとして見てもまさに「シリーズ最強版」と呼ぶにふさわしいゲーム。また、あの豪鬼も隠しキャラとして初参戦。

◀「スパⅡ」で、いよいよ[illegible]

シリーズ最強、豪鬼登場！

「アーケードモード」をノーコンティニューでラスボスである、ベガまで勝ち抜くと登場する。基本的にはリュウ、ケンをベースにパワーアップさせたキャラ。COM戦では「動きの早いリュウ」と思って、ガードを固め、慎重に戦えばそれほど強い相手ではない。

▲▶リュウ、ケンの師匠の実弟だけあって、波動拳や昇龍拳といった同じ技を使う。また、空中で波動拳を撃つ、斬空波動拳や高速で移動する阿修羅閃空など強力な必殺技も！

MOON —ムーン—

攻略第１回は、序盤でいきなり死なないための方法とソウルキャッチのコツを中心にお届けするぞ！

10 16 RPG	▶¥5,800（予） ▶アスキー
	▶MC（1ブロック）

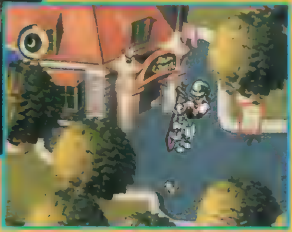
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

誌面ではお伝えできないけれど、登場人物が喋る「ムーンボイス」がたまらなく良いです昔の外国映画みたいなノスタルジックな雰囲気に皆さんも浸って下さい。（ＰＯＮ）

主人公の歩くスピードが遅いけど、雰囲気は抜群にいいんだよね 地味なゲームに見られがちだけど、俺はメチャクチャ気に入ってます。オープニングのメッセージはゲームに関係ないから読まなくてもいいんだけど、リクエストが多いなら掲載しようかなぁ。（IZUNA）

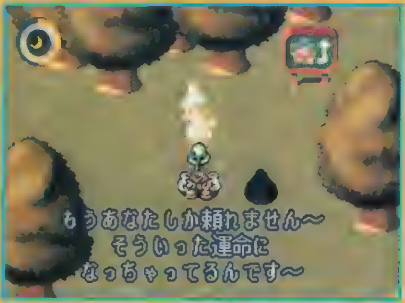
愛の攻略 第1回 ムーンワールドの歩き方

ムーンワールドに入ってすぐは、主人公の体は半透明だ。このままだと誰とも話ができないので、早々におばあちゃんの家に行こう。孫の服を着た時点から、ムーンワールドでの時間が流れ始めるぞ。最初は行動できる時間がホントに短いから、余計なことはせずに右のチャート通りに進むことをオススメする。普通のＲＰＧのようにいろんな人たちと話をしたいところだが、ここはソウルキャッチの方法を教えてもらうことが先決。しばらくはソウルキャッチに専念し、ラブレベルを上げてアクションリミットを増やすことが何より重要だ。ラブレベルが６くらいになってから、いろいろな行動を始めるといいだろう。



▲まずはおばあちゃんの家に行き、とりあえずベッドで寝よう

▼ここで勇者とぶつかるのがポイント。オープニングをよく見ていれば気付くはずだけどね。



◀勇者を追って画面下方向へ行こうとすると、ムツジローさんが出現するぞ。

はじめの一歩お助けチャート

お城
勇者の後を追って謁見室へ。王様や大臣に話しかけても存在には気付いてくれないぞ。

おばあちゃんの家
城下町の噴水付近で人々の話を聞いたら、おばあちゃんの家へ行って話をしよう。

ワンダのバー
翌朝、念のためクッキーをもらったらワンダのバーへ。勇者とぶつかったら町を出よう。

城下町の南
勇者が去った後、さらに南に行こうとするとムツジローさん登場。後はベッドへGO！

序盤で重要な時間と曜日の概念をしっかりチェック!!

アクションリミットを理解しよう

常に画面左上にある時計は、ムーンワールドでの時間の流れを表していて、ひと回り（実際の時間で約320秒）すると１日が過ぎて曜日も変わる。右の図では実際にたとえて、時間の流れがわかるように解説しているぞ。リミット時間になると倒れてしまうから、常にこれを見ながら余裕を持って行動しよう。最初のうちはおばあちゃんの家まで帰る時間も考慮して行動すること。

昼

▶昼のワンダは寝ているだけ。

夜

▶夜は話しかけることができる。

要注意

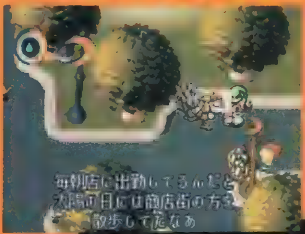
倒れたらゲームオーバーだ!!

▲ベッドまで間に合わないと倒れてしまう。こうなると最後に寝たところからやり直しだ。

◀リミット時間が近づくと歩く速度が遅くなる。ベッドまで間に合いそうもなかったら、クッキーやハンを食べよう。

ムーンワールドの曜日を覚えよう

ムーンワールドの１週間は、現実世界と同様に７日間。曜日の名前も現実世界と似ているが、マークが独特だから最初は戸惑うかもしれない。曜日はキャラのラブイベントに関わってくるので、序盤でしっかり把握しておこう。曜日名の色と形は、下の表を参考にしてほしい。



◀ガセにフローラのカードを見せると、彼女の行動パターンを教えてくれる。

▶イビリーが飲みにくる日もわかるぞ。

ムーンワールドの曜日	[illegible]
三日月の日	月
たき火の日	火
涙の日	水
木の葉の日	木
ネカの日	金
山びこの日	土
太陽の日	日

▼曜日がわからなくなったら、この画面でチェック 何日行動できるかもわかるのだ

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

MOON

お城&城下町

お城と城下町ではいろいろな情報を聞くことができる。ここでは、名刺によく似たネームカードと呼ばれるものでコミュニケーションを行うのだ。まずヨシダの話に従って、午後に王様にあってカードをもらおう。それを人々に見せることによって、いろんな話が聞けたり新たにカードをもらえたりする。これで住人1人1人の生活も少しずつわかってくるのだ。王家のカードをヨシダに見せると、裏側にメッセージが書いてあるのがわかる。アクションリミットが長くなって夜間に十分動けるようになったら、夜にお城の奥にある王様の部屋を訪ねてみよう。王様に王家のカードを見せると、主人公にある話を持ちかけてくるぞ。

いろんな人にカードをもらおう

▶まずは午後に謁見室を訪ねて、王様から「王家のカード」をもらおう。これがないと町の人々からカードがもらえない場合が多いのだ。

王様からのメッセージだ!!

◀王家のカードをヨシダに見せると、王様からの秘密のメッセージを見つけてくれるのだ。

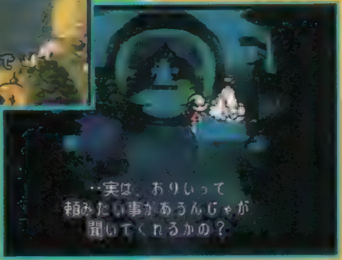
カードじゃない人も…

▶ガセはカードの代わりにガラクタをくれる。

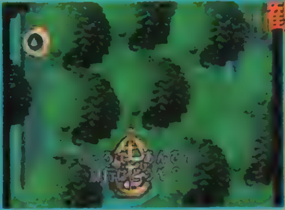
◀おばあちゃんの家でここを調べると写真が見つかる。カードの代わりになるのだ。

夜にこっそり会いに行こう

▶夜に王様を訪ねると、ある依頼を持ちかけられてアイテムを手渡される。これで当面の目的ができるのだ。



▶ノージからカード代わりのおもちゃをもらうには、ただ話をするだけじゃダメ。「好き」→「ゲームステーション」→「知らないの?」→「いいよ」というように選択肢を選ぶのだ。



観光はまだ早いぞ

◀夜、ワンダのバー裏手にあるヨシダの家を訪ねると、観光に連れてってくれる。しかし、序盤は行動できる時間が短いから遠慮しておこう。十分にラブレベルが上がっていないと、観光の途中で倒れて即ゲームオーバーになってしまうから注意。

住人の生活リズムを把握!!

のんびりキング 王様

玉座になんとなく座っているという、のんびりした王様。午前中は庭で小鳥ちゃんに餌をやり、午後は玉座で謁見タイム、夜は自室でお絵描きをする。

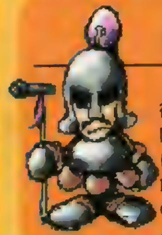
ワールドーの堅物 大臣

いつも小脇に難しい本を抱えていて、「忙しい、忙しい」が口癖の仕事熱心な大臣。昼間はずっと謁見室で王様の代わりに職務をこなし、夜間は自室で寝る間も惜しんで調べ物をしている。なくなった本を探しているらしい。

お城の衛兵 イビリー

お城の衛兵。昼間は衛兵の仕事をし、夜は自室で寝るという毎日だが、三日月、涙、ネカの日の夜はワンダのバーに飲みに行く。また太陽の日の昼間は、お城の奥にあるテラスでエアプレーンを飛ばす。

マイクを持った衛兵 フレッド

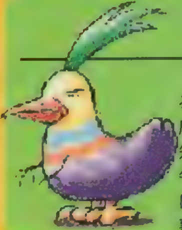


いつも寝不足気味のもう1人の衛兵。相棒のイビリーと同様に昼間は衛兵の仕事をし、夜間は自室にこもって休む。しかし、相棒が飲みに出掛ける三日月、涙、ネカの日の夜は、こっそり自室を出てどこかに行くようだ。

勉強するおもちゃ ノージ

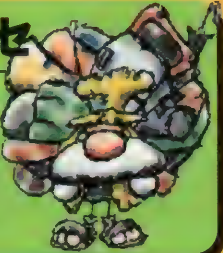
好奇心旺盛で、声がとっても可愛いおもちゃの子供。午前中はお城の奥にいて、午後は出入り口付近に座っている。夜間は他の城の住人同様、自室で休んでいる。本を読むのが好きらしい。

自称インテリ ヨシダ



何かと主人公に助言を与える親切な鳥。ヨシダ観光事務局も開いており、なかなか物知りだ。午前中はガセのそば、午後は噴水のそばにいる。夜はワンダのバーの裏手にある事務局(鳥かご)に帰る。

公園で暮らす自由人 ガセ



昼間は公園、夜は噴水前で過ごす。三日月、涙、ネカの日の昼はお城の庭に、たき火、木の葉、山びこの日の昼はベイカーの店に行く。王様と仲が良い。

花屋の娘 フローラ

ワンダの娘で、花や自然を愛する心優しき女性。平日の昼間はずっと花屋に出勤し、夜はいつもワンダのバーの2Fで寝る。太陽の日の昼間は商店街(城下町の東側)を散歩する。

バーのママ ワンダ

フローラの母にしてバーのママ。昼間はずっと店のカウンター内で寝て、夜はバーを営業する。なくした指輪を探しているが、本人はその体型ゆえにカウンターから外に出ることができない。

気の弱いパン屋 ベイカー

常にネームカードを切らしている気弱な男。気弱ゆえに酒に溺れるタイプ。太陽の日の昼間はパン屋の前を散歩し、山びこの日の夜はワンダのバーへ行く。それ以外の日の昼間はパン屋を営業し、夜は鍵を閉めて寝る。

妖しいよろず屋 キュリオ

エレベーター付きの妖しい家に住んでいて、勇者の出現をも商売に結びつけようとする人。彼の前ではネームカードですら鑑定の対象らしい。昼間は2Fで、夜は1Fでよろず屋を営業し、深夜に寝る。

おばあちゃんの愛犬 タオ

おばあちゃんが可愛がっている元気な犬。昼間は庭で遊んでいるが、夜になるとどこかへ出かけ、明け方家に帰ってきて寝る。ある程度行動できるようになったら、こっそり後をつけてみよう。

レインボウロックス

レインボウロックスにはキャッチできるアニマルがたくさんいるから、まずはここでラブレベルを上げておこう。ただし、くまなく歩き回るには、道を遮っているハズカシ岩を動かさなければいけないのだ。また、東の方には簡単には動かないひねくれたハズカシ岩もいる。どこかにある虹マシーンを起動してコイツを動かすきっかけを作らないと、その先にある主人公の家には行けないぞ。さらに、ここには隠しマップが1つ存在する。これは、夜にタオが散歩するから、その後を追えば見つけることができるだろう。簡単に見つけたいなら、夜にレインボウロックスの北東で待ち伏せをするといいぞ。

看板をよく読もう

▶この看板にはレインボウロックスの名前の由来のほかに、ハズカシ岩についても書かれてあるぞ。

ハズカシ岩の性質とは？

◀ヒッタリくっついていると、恥ずかしくて赤くなり、逃げていくのだ。これで通れるぞ

タオのあとをつけて……

▲タオは主人公よりも足が速いから、追いかけるのはひと苦労。ある程度、先を読んでおくことが必要だぞ。

隠しマップ発見!!

▲タオが消えた場所を頼りに進むとココに出る。この場所にも勇者に殺されたアニマルがいるのだ。詳しくは右ページを参照してね。

虹マシーンを起動させよう!

▲虹マシーンの起動方法のヒントも看板に書かれてあるから、メモを取っておいたほうがいいかも。

主人公の家

おばあちゃんの家で寝ると起きるのは翌朝だけど、ここでは寝た時刻から半日後に起きる。うまく使えば無駄なく好きな時間に行動できるのだ。また、家の前にあるワープ通路を使うと、散策がとても楽になるぞ。

▲今までキャッチしたアニマルの数と残りの数がわかるのだ。
◀花粉ダンゴを使うとワープ可能に。行き先は全部で3つだ。

ここから3つの道が…

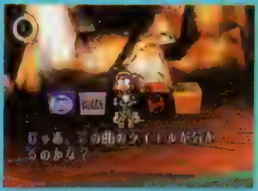
▼北へ行くと、なにやら妖しげなキノコの森へと続く道がある。

▶南に向かうと、わりと南国風のトロピカルフィールドに行けるぞ。

▲東の道は風の谷と呼ばれる砂漠地帯と、ヤマネコ軒まで峠へと続いている。途中、鳥男にも出会うだろう。

MDチェック Vol.1

このゲームのBGMは、MD（ムーンディスク）と呼ばれるものを購入して自分で設定できる。今回は10枚のMDをバーンの批評とともに紹介するぞ。<>内は、そのMDが入っているBOXの位置だ。



◀言うならば音楽オタク。ギターの腕はイマイチだが、MD批評は確かかな？

KILLAH BLUES

●KILL THE PITCH
ターンテーブル2台で作り上げたＤＪワークのヒップホップ。スクラッチも聞きごたえアリ。
<左端のＢＯＸ>

IMAGE SOUL

●IMAGE SOUL
ファンクベースのエレクトリックサウンドに、ドラムんベースも取り入れた意欲作
<左端のＢＯＸ>

HORIZON

●UBIK
複雑なプログラミングで構成されたトリッキーなリズムがうなる、それが醍醐味なのさ。わかる？
<左端のＢＯＸ>

ADDIOS PISTOLA

●ニムラ・オーバードライヴ
うねりベースが分身の術ビートがマカロニウェスタンと融合し、西部をダンスフロアに変えた
<左端のＢＯＸ>

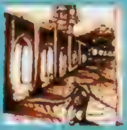
HAIA

●D.T.CONSTRUCTION
ファンカデリック色濃いヒップホップをベースに、フィメールボイスとアーシーなホーンが絡むよ
<左端のＢＯＸ>

17th S.C.DRIFT

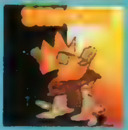
●GALAKTICA AKA
ヘヴィーでアブストラクトなインダストリアルグルーヴが圧倒的重圧感を持って君の耳を直撃
<左端のＢＯＸ>

TILT



●FINALOFFSET
躍動感とストレートなエモーションが聞く者を挑発する。デジタルな腰で聞けよ！　感じろよ！
<左端のＢＯＸ>

SIMONE



●U.M.A
交錯するＳＡＸ。うなれチョッパーベース。魂をゆさぶるサウンドでテクノロジーの壁は崩壊寸前。
<左端のＢＯＸ>

くつしたの穴

●あすなろボーイズ
広大な大地を思わせるスケールにクレオール感覚がＭＩＸ、ホールオヴソックスとはまさにこのこと。
<右から２番目のＢＯＸ>

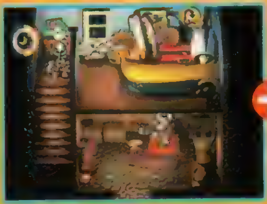
THE OTHER JET

●ウィーナスフライキャッチャー
ノスタルジックな悠久のミディアムテンポで、新しくもトラッドな英香の感触に酔ってみるか
<右から２番目のＢＯＸ>

ソウルキャッチの手ほどきPart1　城下町～主人公の家

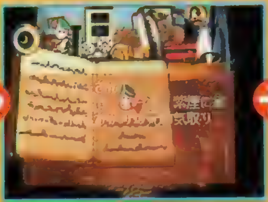
城下町から主人公の家までの範囲でのキャッチの方法を、詳しく解説していくぞ。基本はアニマルファイルを読んで、そのアニマルが出現する時間や場所などの条件を考えること。これがわかればキャッチは簡単！　出現した魂のところで、手の形のキャッチマークが表示されれば　ボタンでキャッチすることができるぞ。

死体発見!!



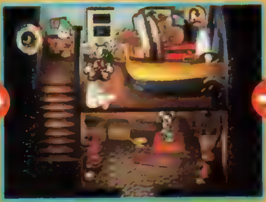
▲死体を見つけたら、「トクロ」のマークが表示される位置で　ボタン

アニマルファイルを見る



▲するとアニマルファイルが開く。キャッチのヒントも書かれているぞ。

出現したらすかさず…

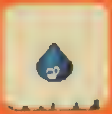


▲魂が出現したらキャッチマークが表示される位置で再び　ボタンを。

キャッチ!!

▲これでキャッチ成功！　それ相応のネカがもらえるぞ。

スライ　城下町南



1番最初にキャッチすることになるアニマル。余裕があればムツジローさんと会った直後にキャッチしよう。死体の近くを左右に飛び跳ねていて、消えてもしばらく待てば同じ場所に出現するぞ。

キラドー　城下町南

スライ同様、死体のすぐ近くに出現する。ただしアニマルファイルにも書かれている通り、出現するのは夜のみ。夜間の行動時間がある程度長くなってからキャッチするのが安心だろう。

ネカガエル　城下町・噴水近く

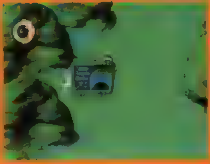
噴水にネカを放り投げると、フローラの店の近くに出現する。ただし、急いで近づかないとキャッチ不可能な場所に移動してしまうので注意。ネカを無駄にしないためにも1回でキャッチしよう。

マッカーさん　城下町・よろず屋2F

キュリオの店の2Fに出現。キュリオがパイプを吸って煙が立ったときにだけ出現するから、夕方から待ちかまえていた方がいいだろう。深夜になってしまうとキュリオは寝てしまうからね。

クイダオーレ　レインボウロックス

最初のハズカシ岩を越えたところに死体がある。アニマルファイルで調べた後は、レインボウロックスの看板の裏側に出現するぞ。これはかなり楽にキャッチできるはずだ。



千匹ミミズ　レインボウロックス

アニマルファイルを開いた後、ハズカシ岩が避けてできた道を通って、画面上方に逃げていく。道をふさぐことができたら、そこに追いつめてキャッチすることができるのだが……？

スラ子　レインボウロックス

主人公の姿を見ると木の陰に隠れてしまう、とってもシャイなスライム。岩の陰でそっと様子をうかがい、後ろを向いたところを急いで近づいてキャッチすればOKだ。

セミ丸　レインボウロックス

2つ目のハズカシ岩を通り過ぎたところに死体がある。夜に近くを通っていくタオに話しかけて吠えさせることができれば、死体の側に出現するぞ。タオの散歩ルートを把握しておくこと。

エルモ　レインボウロックス

死体近くの気の根元に出現するが、タオがマーキングをした直後にしか現れない。タオの散歩ルートを把握しておかなければいけないが、面倒なら夜に死体の近くで待ち伏せするという手もある。

犬神マイマイ　レインボウロックス

レインボウロックスにある木のどれかにランダムで出現する。鳴き声が聞こえたら近くにいる証拠だぞ。運が良ければ、写真のように看板の近くに出現することもあるのだ。

コヴォン　レインボウロックス・隠しマップ

昼にランダムで死体の近くに出現する。タオの掘った穴の近くで、早朝から待ちかまえていれば、比較的簡単にキャッチすることができるだろう。キャッチした後は、すぐに移動しないこと。

オヴォン　レインボウロックス・隠しマップ

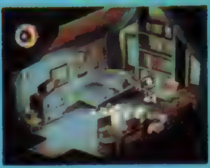
死体はコヴォンの右側にあるから、上からまわり込んでアニマルファイルを開こう。キャッチの仕方はとっても簡単。コヴォンをキャッチした直後に出現するから、その場を動かなければOKなのだ。

ハープ花　レインボウロックス

レインボウロックス内にランダムで出現する。姿は見えず、音を鳴らしながら移動し、1曲終わると最後のフレーズで出現する。音を頼りに移動しよう。ちなみに死体はフローラの店の中。

みのさん　主人公の家

主人公の家に出現するが、分散した形なのでそのままではキャッチできない。アニマルファイルにあるように、ほこりっぽいものなどが好きなので、ガセのガラクタなどを使うと実体化するぞ。



MOON

ダービースタリオン

アウトブリードには特別な効果がある。インブリードを使うのは一長一短ということを覚えておこう。

発売中 競馬SLG	▶¥6,800 ▶アスキー
	▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

発売されて3カ月。そろそろ少し飽きてきてしまったという人もいるかな？ 「ダビスタ」はただ適当に週を送ってレースを眺めているだけでも十分に楽しいが、自分で配合を考え馬を育てるところがやっぱり最大の楽しみだ。配合を決定するに至るまでの過程、ゲームに触れずとも机上であれこれ配合を考える、そんな時間も実は重要だ。長くつき合っていけばいつまでも遊べるゲーム。中だるみを感じているなら、配合論を少し深く練ってみてはいかがかな？ （横井 顕）

最強馬育成講座 第4回

Written by 横井 顕

アウトブリードの利点を生かそう

インブリードによる弊害は脚元の健康と気性に出る

インブリードの効果は、昔から非常に大きかった。気性難や底力ダウンなどマイナス効果のものもあるが、大半はプラス効果で、その威力はニックスや面白配合の比ではなかった。またインブリードは何本も重ねることができ、複数の効果を重ねてつけることもできた。スピードアップとスタミナアップと底力アップの効果を同時にかければ、各能力はすべて補強される。さらに、回復力やダート適性など、通常は強化することのできない能力もインブリードならアップすることができたのだ。

というわけで、危険配合（インブリード8本以上）に至らない間でどれだけインブリードを効果的に重ねられるかが、強い馬を作るための秘訣だった。

が、今作はインブリードの効果が非常に小さくなっており、さらに本数を重ねても効果が上積みされていかなくなった。インブリード偏重になり、同系配合を繰り返す状況への警鐘なのだろうか？ さらに、インブリードを使うことにより、それがプラス効果のものであれマイナス効果のものであれ、必ず弊害が発生するようである。まあ単純な思考で解決できなくなった分だけ面白味が増したとは言えるが。

さて、その弊害だが、まず確実にくるのが脚元への影響。インブリードをかけないときに比べ、丈夫な産駒が減り、体質の弱い産駒がドッと増える。これは父親の健康のパラメータにもよるが、健康Cの場合は特にひどくボロボロの状態になる。健康Cにはマルゼンスキーやバンブーアトラス・ダンチヒなど能力的に強力な種牡馬がけっこう揃っているが、これらの馬を使うときはインブリードはやめたほうがいいかもしれない。またウワサではあるが、脚元、健康のほかに回復力などの面でも弱くなると言われている。

次に気性。これはインブリードで弊害が出るというより、アウトブリードのときに特別にアップするというような感じである。前作まで気性A・B・Cの間には非常に大きな差があり、例えば気性Aでは基本的に気性難は出ず、気性Cでは「落ち着き」は絶対に出ないなど、決定的な違いがあった。今回も、インブリードを使う限りにおいては基本的にだいたい同じである。ただアウトブリードにすると、気性A・B・Cの差がなくなる。「落ち着き」のコメントの数からわかるが、AもBもCもすべて同じレベルになり、インブリード時の気性Aより遥かに高いレベルに達する。

というようにインブリードを使うことによるデメリットはけっこう大きい。が、アウトブリードが万能かと言うとそうではない。アウトブリードは確かに弊害を起こさない要素であるが、それ自体が特に能力を上げるものではないので、高い能力の馬を作るにはやはりパンチ力に欠けるのだ。本当に強い馬を作るなら、危険はあってもインブリードは欠かせないものとなるだろう。

と、インブリードもアウトブリードもそれぞれ一長一短なわけで、常にどちらかだけを使っているのはあまり得策とは言えない。その場その馬に応じて使い分けるようにしよう。

例えばサンデーサイレンス。この馬は非常に能力が高いものの気性がB、また強力なインブリード効果の血をあまり持っていないので、アウトブリード中心に配合を考えていったほうがいいだろう。それに対してノーザンテースト。こちらは気性がAで、ネアルコ・ハイペリオン・ネイティヴダンサーなど強力なインブリードの血を数多く持っているので是非インブリードを使いたい馬だ。健康はBだが、前述の弊害を考えてもまだ持ちこたえられる範囲だ。

以上のように、気性や健康、それにインブリードをかけて強力な効果を得られる血があるかどうかという点を見ながら、インブリードにするかアウトブリードにするか決めていくといいだろう。

また、インブリードで1頭だけスペシャリストを作りたいというときは使ったほうがいいが、何十頭も同時に育成してゆっくりと楽しみたいような場合は、健康の悪い仔がウロウロしているのは非常に面倒だ。インブリードは大物輩出、アウトブリードは一家安泰。リスクを承知であえて大物を狙う場合は多少強引なインブリードを狙ってみよう。

BC用お試しパスワード

ハイポリマー 牡4 鹿毛

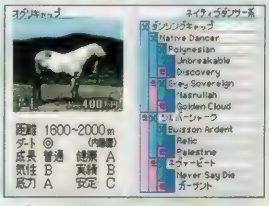
父：イナリワン 母父：ゲイメセン

ゆめときげ てにぜごし ふひておえ
もせきほべ ぎだゆるほ んうこやぎ
ざてちのす

名人横井が伝授する BC必勝法

POINT 1 配合は底力に重点をおいて選択

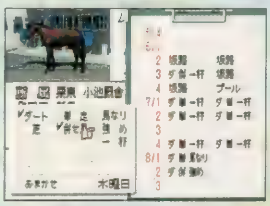
BCで勝ちたいと思ったら、やはりまず配合をきちんと練り込むことだ。配合の選び方で大半が決まってくる。まずBCではスピードが最優先であるが、直線で叩き合いになると少々スピードが優れていても勝負根性がないとすぐに競り負けてタレていってしまう。若干スピードが低くても、勝負根性で前残りをする……こちらのほうが安定していい結果を出せるようだ。配合を選ぶときは、種牡馬の底力のパラメータを重視しよう。また距離適性が極端に長いものや短いものは少々使いにくい。中距離をベースとするオグリキャップのような馬が使いやすいだろう。ネイティヴダンサーのクロスを使って、スタミナを補強しよう。



▲底力Aが望ましい。健康がAなのでインブリードも十分OKだ。

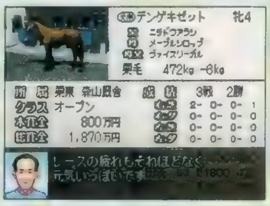
POINT 2 勝負根性はきっちりと完成させるべし

育成時の注意点は、特に勝負根性や気性をきっちりと完成させること。調教は基本的にダートや芝の単走・強めが主体になることが多く、レースにある程度使っていけばスピードやスタミナはきっちり伸びる。が、勝負根性を上げる併せ馬、また気性を上げる一杯調教は、使う場所がわりと限られてくるため十分に伸ばしきれないことがよくある。併せ馬は調子が進んでしまいやすいのでレースの合間にはなかなか使いにくいが、調子が落ちてきたときなどにきっちりと意識的に使ってカバーしていきたい。一杯調教も体重の戻りがよくないとなかなか使う機会がないが、体重の余裕ぶんを見てバシバシと積極的に使っていこう。


▲併せ馬を思う存分使えるのはデビュ一前。ここは特に併せ馬中心の調教を。

POINT 3 BC登録は全盛期に騎手・脚質に注意

BC登録は、能力が完成したところで行いたい。ある程度期間が過ぎるとだんだん能力が衰えていってしまうので、そうなる前に登録しなくてはならない。また、衰え始める前に能力をきちんと完成させないと、完成しないまま衰えていってしまうことになる。育てている馬の全盛期がいつか、常にこまめにチェックしておこう。だいたいの目安として、早熟馬なら5歳頭、普通馬なら5歳暮れ、遅普通馬なら6歳春、晩成馬なら6歳秋口、超晩成馬なら7歳頭あたりだ。あと、重要なのが騎手と脚質。BC登録前の一番最後のレース時の騎手と脚質で登録されるので、登録近くになったら鞍上や戦法も本番を見据えて指示しよう。



▲順調にレースに使い続けていくのが能力完成へのもっとも近い道だ。

ダービースタリオン

©パリティビット

●すぐ試せる厳選データ その4 オススメ配合

今回は７頭、繁殖牝馬をピックアップ。繁殖牝馬は、狙った馬がなかなかセリ市に出て来ず、たまたま出て来た別の馬に惹かれてつい買ってしまうことが多々ある。まだ配合を考えていない馬を買ってしまって、さあとりあえず何を付けようか……というときの参考になれば幸いである。

▲効果のある血が遠いのがネック。アウトブリード派か？

ギャランティフリー

面白配合はちょっと難しい。インブリードならハイペリオンの血を生かしたい。

繁殖牝馬データ
系統：ノーザンダンサー系　基礎お台：1400万
スピード…6 スタミナ…4

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ランニングフリー	80	サーゲイロード	×	×	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
メイワパッサー	100	トムフール	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0
ミスターシービー	400	プリンスリーギフト	×	×	Sp◎1、Sp○1、スタ0、底1
プレザントコロニー(外)	1000	リボー	×	○	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
トニービン	1500	ゼダーン	×	○	Sp◎1、Sp○1、スタ0、底2

アーユーレディ

スピード、スタミナとも平均的な中級馬。強力なインブリード効果の血を数多く持っているぞ。

繁殖牝馬データ
系統：ノーザンダンサー系　基礎お台：5500万
スピード…6 スタミナ…6

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ドクターデヴィアス	400	クラリオン	○	○	Sp 0、Sp 1、スタ0、底1
キャロルハウス	400	サーゲイロード	×	×	Sp 1、Sp 0、スタ0、底0
レインボークエスト(外)	1200	レッドゴッド	○	○	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
トニービン	1500	ゼダーン	○	○	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
サンデーサイレンス	2500	ヘイルトゥリーズン	×	○	なし

カサンドラクロス

効果的な血がほとんどないのが一つの味。強力な牡馬でアウトブリード配合してやろう。

繁殖牝馬データ
系統：ファラリス系　基礎お台：6000万
スピード…7 スタミナ…5

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ダイナガリバー	260	ノーザンダンサー	○	×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
クリミナルタイプ	400	レイズアネイティヴ	○	×	なし
ウォーニング	500	インテント	○	×	なし
ガルチ(外)	1000	レイズアネイティヴ	○	×	なし
ノーザンテースト	1800	ノーザンダンサー	○	×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2

ラブフォーミニ

この馬はトウショウボーイの血を引くスピード型。配合相手は中距離以上の種牡馬を選んでやろう。

繁殖牝馬データ
系統：プリンスリーギフト系　基礎お台：7000万
スピード…7 スタミナ…6

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
アサカシルバー	50	レリック	×	○	Sp 0、Sp 0、スタ2、底2
ナトルーン	120	ブレニム	○	×	なし
ラグビーボール	200	ノーザンダンサー	×	×	なし
メジロティターン	240	マイバブー	○	×	Sp 1、Sp 1、スタ0、底1
リヴリア	700	ネヴァーベンド	×	×	Sp 1、Sp 1、スタ0、底0

ブランチキャリーセット

生かすならやはりネイティヴダンサーのクロス。アウトブリードでも十分に面白いだろう。

繁殖牝馬データ
系統：レイズアネイティヴ系　基礎お台：11000万
スピード…7 スタミナ…6

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ナトルーン	120	ブレニム	○	○	なし
ロイヤルアカデミー	350	ノーザンダンサー	○	×	Sp 0、Sp 1、スタ0、底1
スペンドアバック(外)	500	トムフール	×	○	Sp 0、Sp 3、スタ0、底0
アンバーシャダイ	600	ノーザンダンサー	○	×	Sp 0、Sp 1、スタ0、底1
モガミ	600	ノーザンダンサー	×	○	Sp 0、Sp 1、スタ0、底1

アイリッシュブルー

スタミナは元々十分。ボールドルーラーのクロスをかけてスピードを補ってやろう。

繁殖牝馬データ
系統：ボールドルーラー系　基礎お台：64000万
スピード…8 スタミナ…10

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
レッツゴーターキン	30	プリンスキロ	×	○	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0
ギャロップダイナ	80	ノーザンダンサー	×	×	Sp 2、Sp 2、スタ0、底2
アレミロード	200	リボー	×	○	Sp 2、Sp 0、スタ0、底1
ヤマニンスキー	300	ノーザンダンサー	×	×	Sp 0、Sp 2、スタ0、底2
ブラックタイアフェア(外)	500	レイズアネイティヴ	○	×	Sp◎1、Sp○1、スタ0、底0

ラストペディグリー

アイリッシュブルーとは対照的にスピードに秀でた馬。スタミナアップを考えたい。

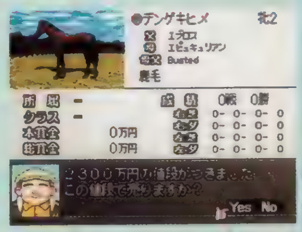
繁殖牝馬データ
系統：ボールドルーラー系　基礎お台：64000万
スピード…9 スタミナ…8

オススメ種牡馬

馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
ザーラージル	150	ヘイルトゥリーズン	×	×	Sp 2、Sp 1、スタ1、底1
パドスール	200	ネヴァーベンド	×	×	Sp 2、Sp 0、スタ0、底0
ロイヤルアカデミー	350	ノーザンダンサー	×	×	Sp 0、Sp 0、スタ1、底0
アンバーシャダイ	600	ノーザンダンサー	×	×	Sp 0、Sp 0、スタ2、底0
カーリアン(外)	2200	ノーザンダンサー	×	×	Sp◎0、Sp○0、スタ1、底1

「ダビスタ」に関する質問募集！

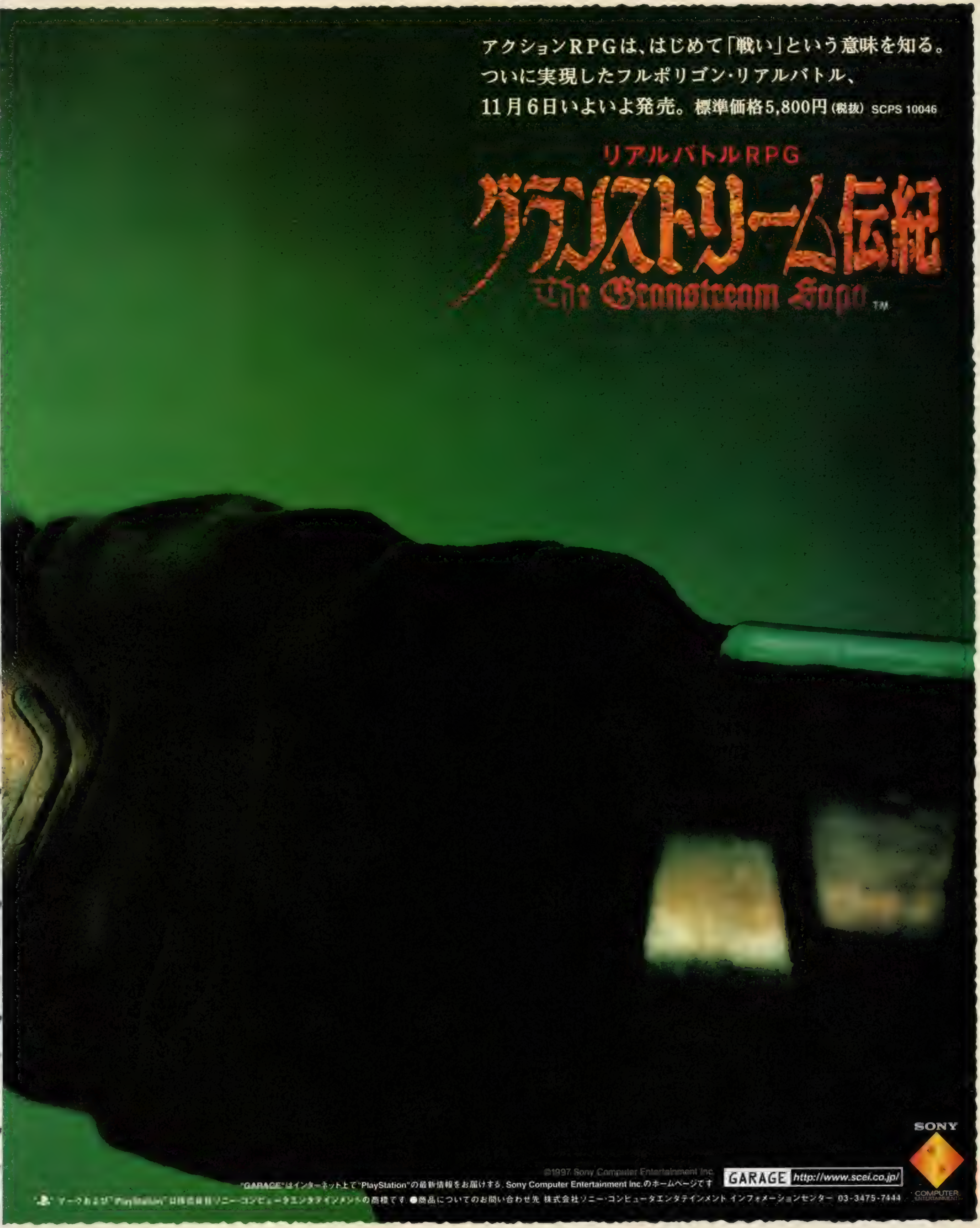
まだまだ、わからないことだらけの「ダビスタ」。いろんなとこで開催されているＢＣの状況を見れば見るほど、強い馬の条件や育て方などがわからなくなるよね。そこで、名人横井をはじめ、電撃ダビスタ班が懇切丁寧に「ダビスタ」に関する悩みを解決するぞ。P.223の宛て先にダビスタ質問係と書いてドシドシ送ってほしい。



▲仔馬の売却価格で馬の能力は見極められるのか？

※表の見方　馬名の後ろに付いている(外)は、リース馬もしくは持ち込み馬。面白→面白配合。インブリード欄のＳｐ◎→ダブルスピードアップ　Ｓｐ○→シングルスピードアップ　スタ→スタミナ　底→底力がそれぞれアップするもので、数字はインブリードの本数です。

PlayStation
その光は
すべてを創り出し、
すべてを破壊する。


アクションRPGは、はじめて「戦い」という意味を知る。
ついに実現したフルポリゴン・リアルバトル、
11月6日いよいよ発売。標準価格5,800円(税抜) SCPS 10046
リアルバトルRPG
グランストリーム伝紀
The Granstream Saga™
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
ビデオ
2階
フレイステーション ソフト
FORMULA1 9
本日発売!
激安
FORMULA1 97
本日発売!!
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
〈FORMULA 1 97〉 標準価格5,800円（税抜） SIPS-60023
Licensed by Formula One Administration Limited. Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. Copyright 1997 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
Formula1 97™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations.

「思うぞんぶん練習しとくのよ。」
「ハイ。」
今年は2人で楽しめる。
FORMULA 1 97
絶賛発売中
GARAGE
SONY

PlayStation

FORMULA 1 97

「FORMULA 1 97」情報発信PITへ急げ！

今、下記のお店で「FORMULA 1 97」の情報がいち早くキャッチできます。

北海道　宝島王国　帯広店
山形県　ドキドキ冒険島　山形西バイパス店
宮城県　庄子デンキ　三遊館 中山店
　シーガル 泉バイパス店
　ヨドバシカメラ　仙台店
新潟県　COMG！ 内野店
　COMG！ 吉田店
　COMG！ 新発田店
群馬県　ファミコンショップ宝島　桐生店
埼玉県　TSUTAYA　所沢東店
　ソフマップ ギガストア 大宮店
　ファミコンショップ桃太郎　新所沢店
　カメレオンクラブ　川越店
　おもちゃのアポロ
　(有)アンドウトーイ
千葉県　ヨドバシカメラ　千葉店
　ビックサウンド
　Game壱番館　五香店
　メディアバレー　千葉店
東京都　ゲームズマーヤ
　モーリス　ブロードウェイ店
　モーリス　武蔵境店
　ヤマギワ ソフト館
　石丸電気・ゲームワン
　TSUTAYA　新宿店
　TSUTAYA　三軒茶屋店
　TSUTAYA　馬事公苑店
　トミヒサムセン
　ヨドバシカメラ　新宿東口店
　さくらや　ホビー館
　ビックカメラ　本店
　ムラウチ AVC館
　マジカルガーデン 安田店
　ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
　ソフマップ　東京本店
　ソフマップ　東京13号店
　Piw　国立店
　Piw　吉祥寺店
東京都　アイ信　マルチメディア館 池袋店
　アイ信　マルチメディア館 五本けやき店
　タワーレコード渋谷店
　カメレオンクラブ　久米川店
　カメレオンクラブ　千歳烏山店
神奈川県　おいでデンキ ソフトハウス Come On
　テレビっ子　あざみ野店
　テレビっ子　馬絹店
　(株)ドゥー コンピュータ館 相模原店
山梨県　ファミコンハウス　甲府西店
　オフタイム　国母店
富山県　シャトル　二口店
　ファミコンワールド　野村店
石川県　ソフトランド　杜の里店
　宝島王国　金沢本店
愛知県　ファミーズ　富木島店
　ファミーズ　半田インター店
　MAG MART　杁中店
　MAG MART　当知店
　MAG MART　甚目寺店
　マジカルガーデン　港店
　マジカルガーデン　守山店
　サウンドベイ　植田店
京都府　TSUTAYA　西院店
　中川ムセン　京都店
　ギース　西院本店
三重県　ファミコンスペース　鈴鹿店
福井県　宝島王国　二宮店
大阪府　ヤマギワソフト　大阪店
　TSUTAYA　東香里店
　蔦屋書店　ベルパルレ店
　TSUTAYA　あべの橋店
　TSUTAYA　梅田堂山店
　ソフマップ大阪 4号店
　ソフマップ大阪 7号店
　スタンバイVer.7
　ワンダーパニック　豊中店
　ワンダーパニック　池田店
　TVパニック　高槻店
　上新電機　阪急三番街店
　ミノスケ　八尾店
　スタンバイ　梅田茶屋町店
　大阪アビック　日本橋本店
　上新電機　ディスクピア 日本橋店
兵庫県　TSUTAYA　出屋敷店
　ソフマップ　神戸店
広島県　ハイパーブルート　五日市店
福岡県　ハイパーブルート　空港前店
　ヴイステーション　中間店
　スタジアム　箱崎九大前店
　Bee1 甘木店
熊本県　ハイパーブルート　熊本菊陽店

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です　●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©表記は146Pにあります

GoGo RPG

ごーごーれっつごー あーるぴーじー

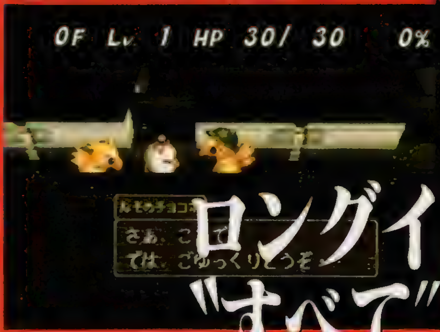
電撃PSはRPGの味方です

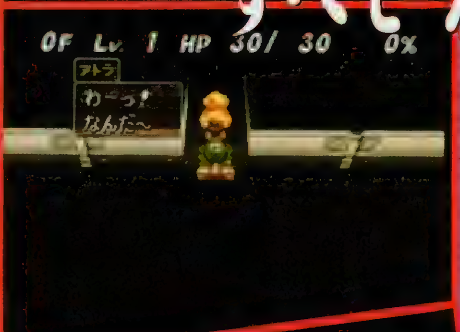
チョコボの不思議なダンジョン
竜機伝承
ゼノギアス
ブリガンダイン
アサーライフ アサードリームス

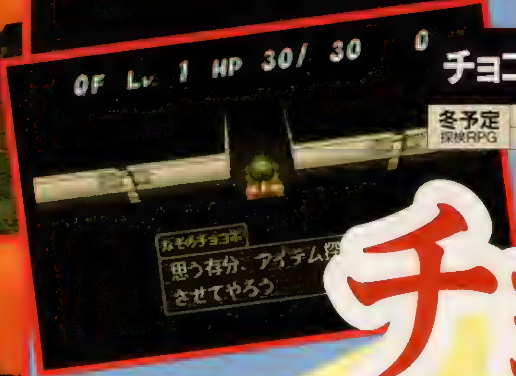
イラスト/

チョコボの不思議なダンジョン

2人の冒険はここから始まる







オープニングから

ロングインタビューまで"すべて"がわかる大特集

だんだん期待が高まってきたこのゲーム。今回は、物語の発端となるストーリーと、舞台となる村の紹介から、戦闘システムのTATBの徹底解説、加えて監修の中村光一氏のインタビューと内容豊富。

チョコボの不思議なダンジョン

冬予定 探検RPG	▶価格未定▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

©スクウェア
キャラクターデザインサポート／バンプレスト

※写真は開発中のものです。

これが冒険の舞台だ!

この物語は、左ページの写真のように、チョコボとモーグリのアトラが旅の途中にある村に来るところから始まる。そこで、宿屋の主人である謎のチョコボにだまされてダンジョンへ……。この村で起こるできごとが物語の始まりだ。

物語の始まりを作るキャラ

謎のチョコボ

チョコボたちが最初に発見した村人。その詳しい正体は不明だが、チョコボたちに村の宿屋を教えたのは彼である。宿屋の主人らしいのだが……。物語のカギを握るキャラ。

新顔のハムスター

ドル

この村では新顔の部類に入るハムスターのドル。その正体などはほとんどわかっていない。その姿からすると悪いヤツには見えないが……。

流れ者のデブチョコボ

ウィズ

流れ流れてこの村にやってきたデブチョコボのウィズ。彼の住まいは村の左上にある家。外見からすると何かの店の様に見えるが……。

アイテム屋の看板娘

カミラ

この村のアイテム屋の看板娘のカミラ。このかわいさで村のアイドルとなっているらしい。チョコボとはどんな関係に?

村の長老

フォック

この村の長老であるフォック。長老といえば物知りのはずで、この村にあるダンジョンなどの情報もいろいろと知っていそう。何かあったら聞きに行くのがいいだろう。

手先が器用なラクーン

ラスク

ラクーン(アライグマ)のラスク。こいつはゲームが進むと、何か商売を始めるらしいのだが……。この村も、ゲームが進むと変わっていくぞ。

この村もグングン発展する!

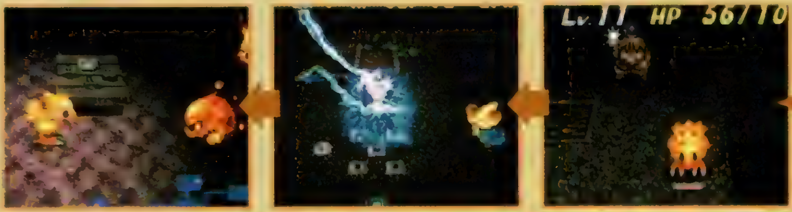
TATB(ターン制アクティブタイムバトル)をチェック!!

敵の攻撃

通常攻撃

通常攻撃を行う敵は、一度隣接するとATBバーが発動。基本的にバーが一杯になると攻撃してくる。敵を倒すか、バーが一杯になる前に逃げ切るかしない限り、この動作を繰り返す。

特殊攻撃



魔法などの特殊攻撃を行う敵は、認識範囲に入った時点でATBバーが発動。基本的にバーが一杯になった時点で特殊攻撃を行う。認識範囲外に出るか、敵を倒すまで、これを繰り返す。

チョコボの攻撃

通常攻撃

チョコボは、通常攻撃、特殊攻撃ともに、敵よりも自由度が高い行動が可能。まず通常攻撃では、ATBバーの発動パターンは敵と同様だが、チョコボはバーが一杯にならなくても攻撃が可能なのだ。つまり攻撃に移るまでの時間を自分で調節できるというわけ。とうぜん、バーの長さによって攻撃力も変化する。右の写真では、上段はバーを一杯にためた場合、下段はバーがたまる前に攻撃した場合だ。これらの使い分けが重要だぞ!!

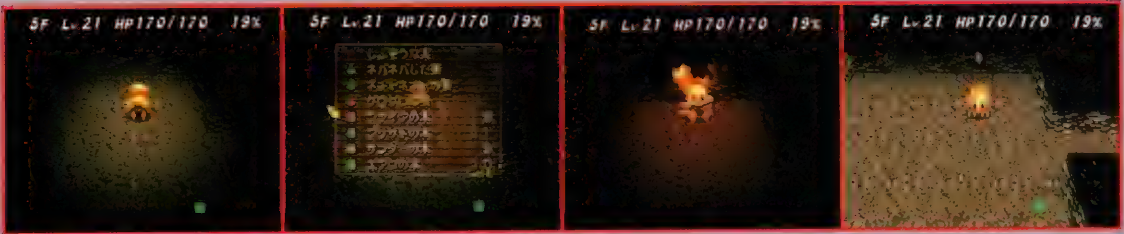
特殊攻撃

魔法攻撃

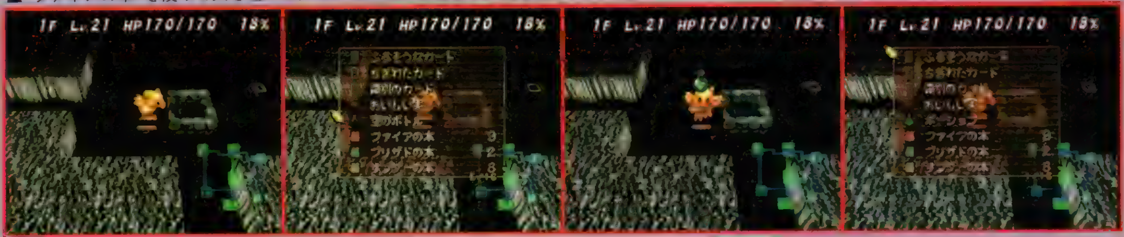
アイテム攻撃

特殊攻撃は、魔法攻撃か、石やアイテムを蹴る攻撃かによって、ATBのパターンが若干異なる。まず魔法(写真上)は、敵が魔法の効果範囲に入ると使用可能となり、魔法攻撃を選択した直後にATBバーが発動。後は通常攻撃と同じく、自分の好みのタイミングで攻撃できる。攻撃力がバーの長さによって左右される点も同様だ。一方、石やアイテムを"蹴る"攻撃では、バーが一杯になるまで実行できないが遠くの敵に攻撃可。

仕掛け



▲"ファイアの本"を使って火を起こし、たいまつに火を点して部屋を明るくする。



▲泉で空のボトルを使うと、なんとポーションとして使用可能に。これは複数回できるので便利。

このゲームで出てくる、いろいろな仕掛け。これらを突破しないと、貴重なアイテムが手に入らなかったり、最悪の場合先に進めなくなったりする。ただこんな仕掛けを突破していくのがこのゲームの一番のおもしろいところ。画面をしっかりと見つめる観察力と、キミの鋭い直感で、次々と突破していこう。キミはすべての仕掛けを突破して、完全クリアできるか？

モンスター

見た目と名前の通り、リスを凶暴にしたようなモンスター。近接時にはかみつき攻撃、離れているときはナッツを投げる。

ナッツイーター

シリーズでおなじみのゼリーシリーズの1匹。多分別の色のゼリーも……。全身を使った体当たり攻撃をしてくる。

イエローゼリー

半魚人タイプのサハギン。その巨大なツメを使った攻撃は破壊力抜群。その形態から水のある場所ではチョコボにとって脅威といえる。

サハギン

「ＦＦ」シリーズでおなじみのモンスターが登場するこのゲーム。あの強敵、イヤなヤツにまた会えるのだ。というわけで、今回は初登場の３匹をドーンと紹介だ。キャラごとに違う攻撃方法を見てくれ。

中村光一氏直撃!! チョコボ SPECIAL INTERVIEW スペシャルインタビュー

あの中村光一氏が、その『チョコボ』に対する思いをすべて語り尽くす！ 誕生秘話から現在の状況まで、じっくり読めばすべてがわかる、究極のインタビューのすべてをここに公開！

きっかけは坂口さんと飲んでて

～まず最初に、チョコボの印象についてひとこと！

中村氏（以後中）：そうですね、『ＦＦⅡ』から登場していて、シリーズを通して〝乗り物〟として長らく活躍中ですよね。主人公となるのは初めてだけど、かわいくて、いろんな人に受け入れやすいキャラですよね。

青木氏（以後青：）チョコボはお人好しで、自分からペラペラとしゃべるタイプじゃないんです。そこのところを、兄貴分のモーグリとパートナーを組ませてちょうどいいコンビに、という感じです。一生懸命で、なかなかいいキャラですよ。

～中村さんがこのゲームに関わったきっかけというのは？

中：きっかけはというと、２年くらい前に坂口さんから一緒にやってみない？　と誘われたことですかね。それまでも六本木なんかでは知り合いだったんですが(笑)。そして今年の春に見に来たときには、かなりできあがっていたんですが、かなりいい印象でした。私は監修として、バランスなどの部分にチェックを入れることになっています。ほかにもいろいろと注文を入れていますが（笑)。例えば、最初はダンジョンは２Ｄだったんです。

～えっ、そうなんですか？

中：ええ。ただ、やはりハードがＰＳですし、新しいこともやってみたかったので、３Ｄテクスチャーを使った斜め見下ろしタイプのものに変更してもらいました。その辺りはさすがはスクウェアさん、即座に対応してもらえて(笑)。ほかにもグラフィック部の変更などもすぐに対処してもらえるし……。あと、すごいＣＧもいろいろと作ってもらえていいですよ。

青：ダンジョンの３Ｄへの変更など、いろいろと悩んだ部分もありましたが(笑)、なんとかこなせました。今後もキツい要望も出てくるでしょうが、いいものを作っていくために、一生懸命やっていきたいですね。

幅広いユーザーに楽しんでもらいたい

～それでは、ゲームのターゲットはどういった人なのでしょうか？

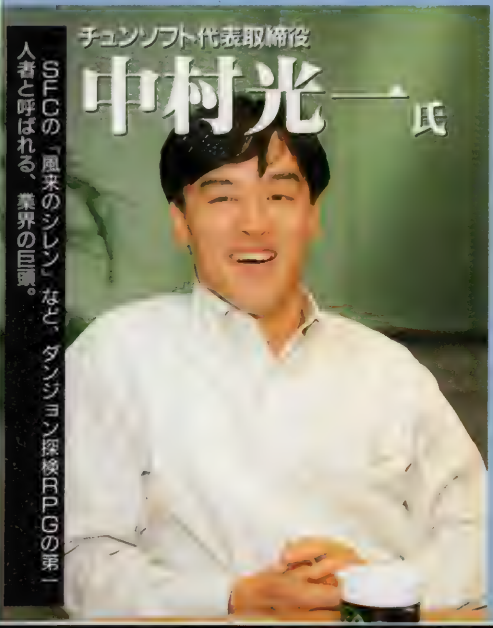
青：間口は広く、小さなお子さんからシレンのヘビーユーザーまでですね。

中：ライトユーザーの方はエンディングまで、『シレン』のヘビーユーザーの方などはアイテム集めなど深～いところまで、いろいろな人に十分に楽しんでいただけるように考えています。ユーザーの人それぞれに合わせた楽しみ方で何回でも遊べる！　そういったコンセプトで考えています。

～「ＦＦ」シリーズの外伝という位置づけだそうですが？

中：魔法なんかはシリーズのものを継承して使っています。パワーアップなんかも、もちろんしますし……。

青：発動させる本の名前は変わりませんが、通常魔法はその効果がパワーアップしていきます。あと、〝シヴァ〟や〝ラムゥ〟といった召喚魔法や、その他、〝ホーリー〟などのおな



チュンソフト代表取締役
中村光一氏
SFCの「風来のシレン」など、ダンジョン探検RPGの第一人者と呼ばれる、業界の巨頭。

じみの魔法も出てきます。まぁ、これなんかはライトユーザーのお助け用の意味もあるんですが……。

～そういう役割なんですか。

中：『シレン』で多少難易度の高目なものをやりましたので、今度は「ＦＦ」のファン層にも受け入れられるものを！　と考えています。ＴＡＴＢを採用することによって、クリアしやすくなっていますし……。

青：従来の「ＦＦ」シリーズが二枚目の正統派路線とすれば、『チョコボ』は少々崩れた三枚目といったところでしょうか(笑)。モンスターなんかも、基本的に「ＦＦ」シリーズと同じ設定になっています。ただ、今までは触れられることのなかった、モンスターの部屋などの、モンスターたちの生活の様子といったことについても表現していきたいと思っています。

武器・防具はパワーアップ!

～では、ゲームの中身については？

中：もちろん、『シレン』などをやってきた人にも十分に楽しめるように、いろいろな仕掛けがたくさんあります。〝かまどに火をつけて、アイテムを取り出す〞とか、〝泉で空ボトルを使うとポーションになる〞とかですね。もちろん武器・防具などもパワーアップしますよ。○×○×を使ってですね……（残念ながら諸般の事情によりカット)。ほかにもアイテムを〝盗む〞などのテイストも入れる予定になっています。

青：主人公はチョコボですが、モーグリとコンビを組んで活躍します。モーグリは兄貴分で、チョコボがダンジョンで見つけたものの金勘定をするのがモーグリなんです(笑)。それから、チョコボが冒険を進めると、地上の村がだんだんと発展していくといったシステムもあります。

レベル選択システムを採用

～戦闘シーンなどはどうでしょう？

中：『シレン』とは違ったＴＡＴＢ（ターン制アクティブタイムバトル）での戦闘になります。これは「ＦＦ」シリーズのＡＴＢ（アクティブタイムバトル）に、『シレン』のターン制の要素を組み込んだ、新しいシステムです。ここが『シレン』との大きな違いですかね。このシステムのおかげで戦闘もある程度簡単にクリアできるようになっています。あと、「ＦＦ」シリーズのいろんなモンスターも出てきます。シリーズでおなじみのモンスターは、だいたい出てきますよ。モルボルとかイヤ～なモンスターも出てきますし(笑)。ほかにもチョコボは状態変化攻撃なんかも受けます。カエルになったりして……。そうそう、できれば「ＦＦⅧ」のモンスターの先取りなんかしたいですね（笑)。

青：あと、『シレン』は一度ダンジョンを出るとレベルが１にクリアされますが、この『チョコボ』では、レベル選択システムを採用していて、一度ダンジョンを出たあとに、レベルを継続するモードでプレイするか、『シレン』のようにレベルをクリアしてプレイするか、選択できるようになっています。これによって、より幅広いユーザー層にも満足いただけると思います。

スクウェア開発推進室
青木和彦氏

中村氏とも緊密な連絡を取りつつ、スケジュール通りの進行を取り仕切る、スクウェア開発チームの要。

チョコボの活躍にご期待ください!!

わくわく感を追い求めて…

～このゲームを含めて、クリエイターとしてのこだわりについてひとこと！

中：今まで『シレン』などをやってきて、新ジャンルのわくわく感や楽しさを追い求めてきました。いい意味でユーザーの予想を裏切っていきたいんですよ。ユーザーの予想の範囲内のことばかりやっていては、おもしろくないですから。そのために今までにもいろいろと手を加えてきましたが、そんな楽しみを追い求めてこの業界にいるんです（笑)。

青：手元に届いたときに、満足感なんかを十分に感じてもらいたいですね。作っている者しか味わえない満足感を、一部でもお届けしたいですね。

～最後にファンにメッセージを！

中：「ＦＦ」ファンにも、『シレン』のファンにも十分に楽しんでいただけるものにしていきますので、ご期待ください。

青：女性にも、子どもにも、ヘビーユーザーにも納得してもらえるように仕上げますのでよろしく。

～どうもいろいろと、ありがとうございました。期待しています。

竜機伝承

ついにサンプルROMを入手！

これが最新のゲーム画面だ!!

生き生きとしたキャラクターが魅力のファンタジーRPG「竜機伝承」。今回は、ついに入手に成功したサンプルROMをもとに、初公開となるPS版の画面によるゲーム内容のおさらいと、序盤のストーリーを一挙に大公開だ！

竜機伝承
DRAGOON

11|27(予) RPG	▶¥5,800(予) ▶KSS ▶MC(3ブロック)

「機械文明」と「ファンタジー」が混じり合った世界で冒険が始まる!

OPはアニメーション

▲ゲームのオープニングにはＯＶＡ版ＯＰを一部修正したものが使用されている。

『竜機伝承』は、オーソドックスなＲＰＧと、ＳＬＧ風のタクティカル戦闘が楽しめるゲームだ。とはいえ、戦闘自体の難易度は低めに設定されているので、タクティカル戦闘が苦手な人でも安心してプレイできるぞ。また、登場人物たちの個性を浮き彫りにする多彩なイベントが用意されており、変化に富んだストーリーが楽しめるところも特徴の１つだ。

物語は、主人公のセディ・キャリバーが、所属不明の兵士に襲われていた、美少女・ミュウを助けるところから始まる。だが、ミュウは記憶を失っており、自分の名前以外のことを思い出せなくなっていた。セディはミュウの記憶を取り戻すため、旅に出ることを決心する。はたして、一行の前に立ちはだかる謎の敵を倒し、ミュウの記憶と、それに関わるすべての謎を解くことができるだろうか？

▲各キャラの個性を感じられる会話シーンが、随所に散りばめられている。

◀コマンドも少なく、タクティカル戦闘の初心者にも理解しやすい戦闘システム。

▶キャラごとに様々な職業が用意されている。上級職への転職も可能だ。

◀エンカウント戦闘がないので、じっくりストーリーを楽しむことができるのだ。

メインキャラクターたち

記憶喪失の謎の少女、達人級の剣技を持つ少年、遊び人の顔を持つ王子……。このゲームの最大の魅力は、個性溢れるキャラたちにある。今回はその中から、メインで活躍する４人のキャラを紹介しよう。

●田舎育ちの少年剣士
セディ・キャリバー

▲騎士団の団長だった父から剣技を教え込まれた。純朴で正義感が強い少年だ。（声＝石田彰）

●遊び人兼王子さま
レイン・フェアルード

▶王子でありながら、城下町で遊び歩いている遊び人。しかし、槍の腕は相当なもの。（声＝関俊彦）

●ちょっとお転婆な元気少女
ミリィ・キャリバー

◀感情豊かで、いつも明るい女の子。セディとの兄妹ゲンカは、旅の一服の清涼剤（？）だ。（声＝宮村優子）

●記憶を失ったヒロイン
ミュウ

▼名前以外の記憶を失った少女。不思議な"力"を発現させたり、１人だけ"銃"が装備できたりと謎多き存在だ。（声＝國府田マリ子）

©1997 KSS

ゲーム序盤のストーリーを大紹介!!

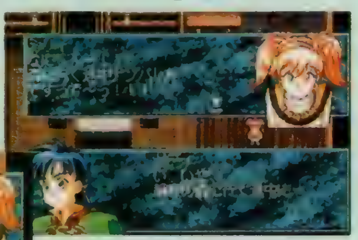
この『竜機伝承』の特徴の1つに、「ストーリー展開に合わせて戦闘が発生し、ランダムエンカウントによる戦闘がない」という点がある。これによって、ゲームが非常にテンポ良く進み、よりストーリー展開に集中できるようになっているというわけなのだ。また、キャラクターごとのエピソードもたっぷり用意されており、それぞれの個性を際立たせているところも注目ポイントだ。

●謎の少女・ミュウとの出会い

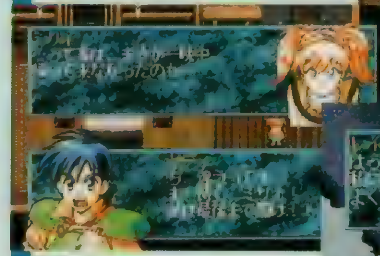
北の辺境に位置するノーストン村の少年・セディは、日課である剣の稽古をするため、雪深い森の中をいつもの修行場へと向かっていた。ところがその途中で、少女が所属不明の兵士たちに襲われているところを目撃する。セディは持ち前の正義感で少女を助けるが、少女の体は冷え切っており、気を失ったまま目が覚める様子がない。

慌てたセディは、とりあえず森にある小屋に運んで、少女の手当をすることにした。一晩が過ぎ、ようやく目を覚ました少女は、「自分の名がミュウであるということ以外、何も思い出せない」と言うのだった……。

▲雪の中に倒れる美少女・ミュウを助けたときからセディの冒険は始まった。



◀朝帰りをした兄（しかも女連れ）に怒りまくるミリィ。



▲とても心配していただけに、その怒りも大きいのだ

▲父の力を借りようとするセディに、父は、自分の力だけでミュウの記憶を取り戻す手助けをしろと言う。

SLG初心者でもすぐわかる
超簡単戦闘システム

本作では、〝AP〟と呼ばれる行動ポイントを消費して、移動・攻撃などのコマンドを実行するという戦闘システムを採用している。これにより、戦術性の高い戦闘が楽しめるようになっているのだ。ただし、難易度はかなり低めに設定されているので、この手の戦闘システムが苦手という人でも簡単に楽しめるはずだ。

◀コマンドは、攻撃・待機・移動・特殊攻撃、アイテム使用の5つ。

▶音声による掛け声とともに、キャラクターがアニメーションする。

手掛かりを求めて王国の首都へ

ミュウの記憶を取り戻す手掛かりを求めてノーストン村を出発し、フェアルード王国の首都へとやってきたセディ、ミリィ、ミュウの3人。その目的は、王国を治める女王さまに面会して、なんとか力を貸してもらうことだった。

城に行く前に、何か情報を得られないかと、なかば観光気分で街を歩き回るセディたち。とりあえず、目についた一軒の大きな酒場に入ろうとした一行は、入り口で、中から出てきた、一見遊び人風の青年とぶつかってしまう。「こんなところでぼーっとしてるあんたが悪いのよ！」と、いつもの調子でまくし立てるミリィ。そんな彼女に閉口している青年こそ、この国の王子、レイン・フェアルードだった。

▲まくし立てるミリィにたじたじとなるレイン。

▲この町では、さまざまな情報を聞いたり、武器やアイテムを買うことができる。もちろん、イベントもたっぷり用意されているのだ。

▶城の中では、大臣から、物語の舞台である世界「ブリアティーズ」の歴史や、王国の事情についてなどの情報を聞くことができる。

▲またまたここでも、ミリィとセディの兄妹漫才（笑）が炸裂するのだ!!

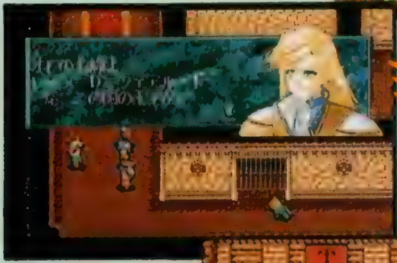
ミュウを狙う刺客、ランドール出現!

ようやく女王に謁見することができたセディたちは、事情を話して、なんとか女王に力になってもらおうとする。だが、王国とは名ばかりで実権は議会が握っているこの国では、女王には何の力もなかった。そこで女王は、首相を務めるランドールに面会することを勧めるのだった。

女王のはからいで、ランドール首相と会えることになったセディたち。ところが、このランドールこそ、ミュウを狙う組織の一員だったのだ。はたして、セディたちの運命は!?

▶食事に仕込まれた睡眠薬で昏倒するセディとミリィ。しかし、なぜかミュウには薬がまったく効かなかった。

▲フェアルード王国首相という仮りそめの姿を捨て、正体を現すランドール。


▲牢屋に閉じ込められたセディたちを助けに来たのは、この国の王子、レインだった。

ミュウが謎の"力"を発動する!!

▶セディたちに危険が迫ったとき、ついにミュウの中に隠された"謎の力"が発動した！

Xenogears ゼノギアス

この冬最大の話題となるRPG「ゼノギアス」から、人間と巨大ロボットが同一フィールドで戦う戦闘シーンをズームアップ！ 気になる戦闘システムに鋭く迫る！

ゼノギアス
12 18(予) RPG ▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定) ▶CD2枚組

キャラクター&ギアのバトルコマンド大解剖！

「ゼノギアス」では、各キャラクターがそれぞれ1体のギア（巨大ロボット）を所有しており、それを必要に応じて呼び出して搭乗することができる。そのため、場合によっては人間とギアが入り乱れての戦闘も起こりうるのだ。また、キャラクターとギアでは戦闘シーンでのコマンドそのものが変わってくるので、両方のコマンドを理解しなくてはならない。そこで今回は、その戦闘コマンドを事前にしっかり予習しておくため、キャラクター編とギア編に分けて徹底的に紹介していこう。

▶この独特な戦闘システムの流れをしっかりつかんでおこう

▲見た目の派手さ

●バトルコマンド キャラクター編

タイムゲージがフルになったキャラから、行動開始。タイムゲージはそのまま行動ポイントカウンターになり、画面左端に表示されるぞ。

攻撃
基本的に□、△、○の3種類のボタンのどれかを押すだけ。押すごとに攻撃を繰り出していき、ボタンごとに設定された行動ポイントを消費する。

●必殺技を繰り出そう！

ボタンの組み合わせによっては強力な必殺技を繰り出せる。入力済みのボタンに応じて、次に何を押せばどんな必殺技が出るかがリアルタイムで表示されるぞ。

▲攻撃中も、次にどのボタンを押せばいいのかが一目瞭然だ

●攻撃の終了とダメージ

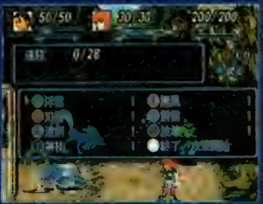
行動ポイントを使い切るか、必殺技を出せば行動は終了。また、行動ポイントが残っていても、⊗を押すと行動を終了することができる。なお、ダメージは1ボタンごとに発生していくぞ。

●行動ポイントの消費

□=弱攻撃(1)
△=中攻撃(2)
○=強攻撃(3)

各ボタンを押すごとに、カッコ内の数だけ行動ポイントを消費。行動ポイントの最大値はレベルに応じて上がる。

連殺
AP(ATTACK POINT)を消費することによって、通常は1ターンに1回しか出せない必殺技を、APがある限り連続で実行。強力なダメージを与えられる。APは攻撃時に行動ポイントを残しておくことで溜められる。



▶メニューから選ぶだけなので簡単だ。APには気を使おう

エーテル
攻撃や回復の効果を生み出す、超自然の力を発動させる。簡単にいえば、一般のRPGにおける「魔法」のことだ。この「エーテル」を実行するには、EP（ETHER POINT）を使う。その際、行動ポイントをすべて消費するので、APを溜めることはできない。なお、エーテルの種類や、どのように覚えていくかといったシステムについては、今のところ不明となっている。

アイテム
戦闘用のアイテムを使用する。これもエーテル同様、行動ポイントをすべて消費するので、APを溜めることはできなくなっている。

防御
次のターンが来るまで、防御に専念する。敵のダメージを半減するほか、行動ポイントがすべてAPに変換されるという特徴を持っている。

逃走
戦闘から逃げるためのコマンド。1人でもこのコマンドに成功すると、パーティ全員が無事脱出したことになり、戦闘は終了する。

ギア召喚
召喚可能な場所で発動。一度乗ると、その戦闘では降りられない。

©1997 スクウェア キャラクターデザイン／田中久仁彦 メカニカルデザイン／石垣純哉

ストーリーの導入部を紹介！

〈ラハン村の惨劇～フェイの旅立ち〉

3年前、意識を失っているところをラハン村に運び込まれたフェイは、村長の世話になりながら、ごく平穏な毎日を送っていた。しかしある日、突如襲撃してきたギアの集団により、村は火の海と化してしまう。惨劇を目の当たりにし、何者かに操られるようにギアに乗り込んだフェイは、憑かれたように敵のギアを倒していく。しかし、その容赦ない攻撃は、敵ギアもろとも村を消滅させてしまう。そして、すべてが終わった後に待っていたのは、村人たちの冷たい視線だった……。

これまで親切にしてくれた村人たちからも人殺しとののしられ、失意に沈むフェイ。彼は、町医者のシタンの勧めで村を離れることを決意。シタンと2人でダジルへと向かうことになる。その旅の途中、2人は樹海の中でエリィという女性に出会う。フェイはこれまでのことをすべて彼女に話すが、エリィはフェイの行動を激しく非難。自分自分を失いかけていたフェイと彼女は口論となってしまい、そのまま、2人は別れてしまうのだった……。

〈バルトとの出会い～アヴェへ〉

樹海を出たフェイとシタンは、アヴェ軍に捕らえられ、囚人護送船で移送されてしまう。そこへ砂漠の海賊「ユグドラシル」の襲撃が起こり、フェイは海賊の艦長バルトとともに砂漠へと墜ちていく。
砂漠でバルトと和解し、ユグドラシルへ帰還したフェイは、バルトがアヴェ旧王朝の王子であり、現アヴェ政権シャーカーンに捕らえられたいとこのマルーを救出しようとしていることを知る。バルトはフェイに協力を頼むが、フェイは自分の中に眠る未知の力が制御できず、暴走する自分を恐れ協力を拒む。そんな折、ユグドラシルをアヴェ軍が襲撃。フェイは悩んだ末、ギアに乗り込むことを決意。敵を蹴散らしたフェイは、バルトとともに一路、アヴェへと向かうのだった……。

●バトルコマンド ギア編

ギアに乗ると、攻撃方法が変わるほか、ギアならではのコマンドが追加される。なお、ギアに乗っていても、逃走やアイテムの使用は可能だ。

攻撃

□、△、○のどれかを1回押すだけ。□<△<○の順で威力が上がるが、その分燃料消費量は高くなる。

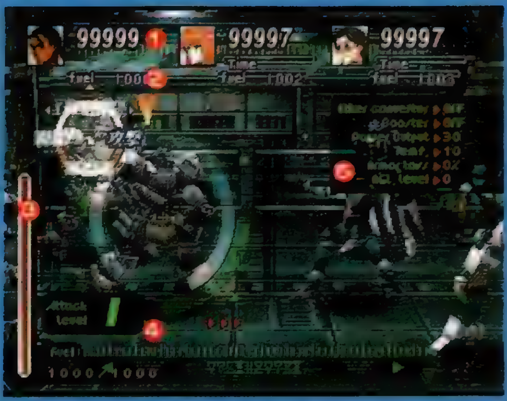
●アタックレベルによるギアの必殺技

ギアの攻撃内容は、□がレベル1、△がレベル2、○がレベル3となっている。ここで、現在のアタックレベル（画面左下に表示されている数字）以下の攻撃を出して、ボタンを1つ押すと、ギア必殺技が繰り出されるのだ。なお、アタックレベルは0から始まり、1ターン過ぎるごとに増加していくぞ。

▶一度使うとアタックレベルは0に戻り、再びターンごとに溜まる。

●燃料の残りに注意！

ギアでの行動は、ほとんどが燃料を消費して行うため、燃料の残量には常に注意しておかなくてはならない。燃料が0になると、行動不能に陥るのだ。ギアの燃料は特殊な場所か乗り物の中でしか補給できないので、ダンジョン攻略などでは注意。



❶[illegible]
[illegible]

❷❸[illegible]ゲージ
[illegible]

❹アタックレベル
[illegible]

❺ステータス
[illegible]

ブースター

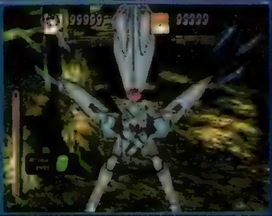
ギアの出力を一時的に増幅させ、攻撃力を大幅に増加するコマンド。ただし、その分燃料を急速に消費してしまうので注意しよう。使いどころには、十分気をつけておきたい。

エーテル機関

搭乗者の持っているエーテル能力をギアのコンバータで増幅し、対ギアの巨大エーテルに変換する。搭乗者の修得しているエーテルに対応し、当然ながら使用すれば使用者のEPを消費する。

特殊装置

ギアごとに搭載されている特殊な兵器を使用する。どのような兵器が装備されているかはギアによって異なり、エーテルと違ってEPを消費することはない。



[ギア必殺技]の謎

ギア必殺技は、キャラの必殺技に連動しており、キャラが必殺技を覚えるとそれに伴ってギアも必殺技を覚えていくのだ。ただし、ギア必殺技の中には、出すために特殊装備を必要とする場合もあるので注意しよう。

▶キャラとギアは一心同体というワケなのだ。

[ハイパー化]について

ギアによっては「ハイパー化」と呼ばれる一種の暴走状態を作り出すことができて、このとき必殺技は使い放題となる。また、この状態でしか使えない超必殺技もあるらしい……。

BRIGANDINE

ブ リ ガ ン ダ イ ン

幻 想 大 陸 戦 記

開発も順調なS・RPG『ブリガンダイン』。今回は主人公キャラとシステムを紹介する。しっかりとチェックしてね。

ブリガンダイン 幻想大陸戦記		
2月（予） S・RPG	▶¥5,800（予）	▶イースリースタッフ
	▶MC（3ブロック）	

『ブリガンダイン』ゲーム用語解説

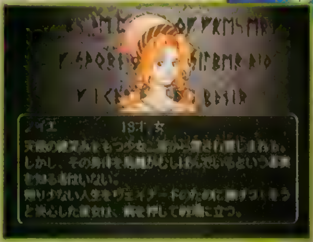
●ルーンの騎士
モンスターの部隊を率いて戦う能力を持つ人間。このゲームに登場する人間のキャラクターは、すべてルーンの騎士だ。

●統魔力
モンスターを操る能力。この能力が高いほど、より強力なモンスターを、より多く従えることができる。個人差あり。

●マナ
モンスターを召喚&維持するために必要な力。強力なモンスターほど多くのマナが必要になる。

ゲームの基本システム&主人公キャラクターを紹介！

▼▶君主たちの想いや理想が交錯するシナリオは大きな魅力。ルーンの騎士たちに設定されたドラマも見逃せない。



すべての登場キャラに個別のストーリーが設定されている緻密なシナリオや、ポリゴン技術を駆使した迫力の戦闘シーンなど、多くの魅力をひっさげて登場する『ブリガンダイン』。今回の記事では復習の意味で、基本システムや主人公キャラの設定といった基本的な部分をしっかりおさらいするのだ。

大陸の覇権をかけて戦う6つの国をピックアップ！

▶君主の中には序盤がつらい状況の者もいるが、長い目で見た難易度はほとんど大差ない。好きな君主で遊ぶのが一番か？

ゲームの舞台であるフォルセナ大陸には、6つの国が存在している。プレイヤーはそのうち5つの中から好みの国を選んで、大陸の統一を目指すことになるぞ。ここでは6つの国の特徴と、それぞれの国を治める個性的な君主たちを紹介しよう。

●若き王子を旗頭に打倒帝国を目指す新興国

西アルメキア

もとは君主ゴールがパドストーンを首都として治めていた国。クーデターによって祖国を追われたランス王子を君主にかかげ、新興国家・西アルメキアとなった。若き君主を旗頭に、帝国を打ち倒すべく立ち上がる。

君主・ランス

ゼメキスの反乱によって滅ぼされたアルメキア王国の王子。16歳の少年ながら、過酷な運命にも屈しない強さと、裏表のない健全で素直な心を持っている。

●清らかなる女王が治める祭祀国

レオニア

大陸の東に位置する、険しい山脈と海に囲まれた祭祀国。その天然の要塞ともいうべき土地柄もあり、他国からの干渉が少ないためか、昔から自治色が強い。国の政治は代々、女王の予言で成り立っている。

君主・リオネッセ

もとは普通の村娘であったが、神託によって女王になった。物静かで優しい性格。国の人々の命を救うため、健気に女王の責を果たす。

進行のメインである2つのフェイズをチェック

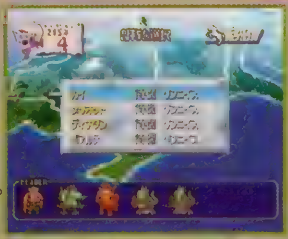
ゲームは基本的に、ここで紹介している「編成フェイズ」と「攻撃フェイズ」の繰り返しで進行する。また、両方のフェイズに、ときおりストーリーイベントが挿入される場合もある。

▶編成＋攻撃フェイズで１ターンの計算になる。このゲームでは１ターンで１カ月が過ぎるぞ。

編成フェイズ

備えあれば憂いなし！　味方の戦力を整えて、攻めと守りの基盤を固めるのだ!!

ルーンの騎士を中心としたユニットの編成や、モンスターの召喚、ユニットの移動などをおこなうフェイズ。他国と隣接する拠点には強力なユニットを配備して、敵の侵攻に備えるのだ。



▲従えるモンスターを割り振ってユニットを編成。

◀ユニットに加えるためのモンスターを召喚する。

攻撃フェイズ

機が熟したなら他国の拠点に侵攻！　自国の拠点も狙われているかもしれず、気は抜けない!!

編成フェイズを終了させると、国同士で互いに拠点を奪い合う攻撃フェイズが始まる。隣接する他国のユニットに攻め込んで拠点を奪えれば、次のターンからそこは自国の拠点になるぞ。

▼他国の拠点に侵攻！　いよいよ戦闘開始だ。

◀▼他国の拠点を調べると、どの程度の戦力が配備されているかがわかる。下調べも大事

戦闘開始！

他国の拠点に攻め込むか、あるいは自国の拠点が攻められた場合は、戦闘マップに突入！　戦略性の豊かなバトルが繰り広げられる。

▲巨大モンスターが獲物を狙う！

▲いかに戦況を有利に導くかが重要だ

カーレオン

●君主の統治が行き届いた魔法王国

君主・カイ

「静かなる賢王」と呼ばれ、民衆から慕われるカーレオンの国王。[illegible]

別名「魔法王国」と呼ばれる大陸南東部の小国。その異名が示すとおり、昔から優秀な魔術師を輩出しており、その点においては他国からも一目おかれている。西アルメキアとは友好関係にある。

イスカリオ

●多彩な人材が集う個性豊かな国

君主・ドメスト

その傍若無人な振る舞いで、いつも臣下を悩ませているために「狂王」と呼ばれている。しかし、ルーンの騎士としては超一流の実力の持ち主で、バランスの取れた能力を持っている。

西アルメキアに次ぐ歴史の古さを誇る、水と緑の豊かな美しい国。君主の配下にもかなり個性的な部下が多い。

ノルガルド

●屈強な兵力を誇る北の大国

君主・ヴェイナード

その勇猛さから「白狼」の名で呼ばれ、恐れられる孤高の青年君主。知略にも長け、優れた戦略家としても名を馳せている。

ヴェイナードが治める北方の大国。君主のみならず、配下の部下も優秀で、その総合的な強さはプレイヤーが選べる５カ国の中ではトップクラス。

エストレガレス帝国

●大陸を戦禍に巻き込む覇王の帝国

君主・ゼメキス

力こそがすべてと信じ、覇王の道を歩むエストレガレス帝国皇帝。クーデターを起こし、アルメキアを崩壊させた人物である。

◀彼が歩む覇道の先に、何があるというのか……

大陸の中央に位置し、最大勢力を誇るエストレガレス帝国をプレイヤーの国として選ぶことはできない。プレイヤーの前に立ちはだかる最大最強の敵、それがエストレガレス帝国なのだ！

Ⓒ1997 イースリースタッフ

初公開

オープニングムービーも必見だ!

最新画面で期待のRPGを徹底紹介!

その少年は冒険がしたくてしたくて仕方がなかった……

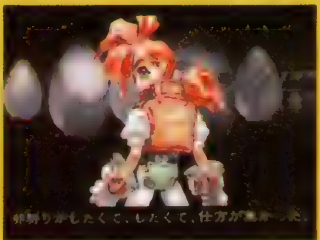
Other Life Azure Dreams™
アザーライフ　アザードリームス

魔物使いの少年の冒険を描いた期待のダンジョンRPG『アザーライフ アザードリームス』。今回は独特なセンスが光るシステムの数々を中心に、『アザアザ』が持つ魅力に迫っていくぞ。この内容の充実度は、RPGファンじゃなくても絶対に注目だ!!

アザーライフ アザードリームス	
11 13(予) RPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(3ブロック)

STORY
魔物使いの血を受け継いだ勇敢な少年の冒険が今、始まる。

砂漠に囲まれた辺境の街「モンスバイア」の北に、「魔物の塔」と呼ばれる古代遺跡があった。魔物がうごめく危険な塔ではあるが、珍しい魔物の卵や宝が手に入るとあって、多くの冒険者が、この地を訪れた。モンスバイアに住むある少年も、魔物使いであった父の血を受け継ぎ、塔での冒険に憧れ続けていた1人だった。そして今日、少年は塔への立ち入りを許される15歳の誕生日を迎えた…。



▲卵からかえった魔物に首輪をつけることで、魔物を〝使い魔〟として扱える能力を持った少年。幻の魔物の卵を求めて今、旅立つ!

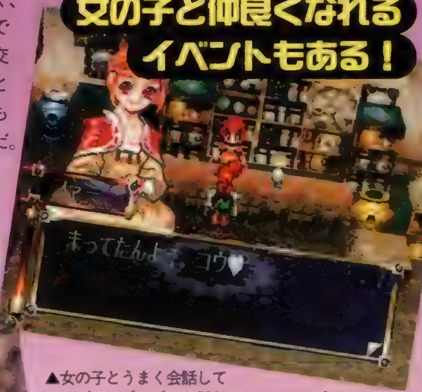
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

街［モンスバイア］

周りを砂漠に囲まれた辺境の街。冒険の準備のほかにもやることいっぱい！

このＲＰＧでは、魔物の塔での冒険だけでなく、街での行動も重要なポイントになっている。街では、冒険の準備をするのはもちろん、人々との交流を深めていく必要もあるのだ。プレイヤーのとる行動により、フリーシナリオでイベントなども発生するぞ。いろんなストーリーが楽しめそうだ。

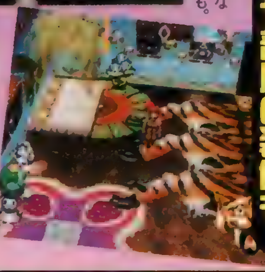
女の子と仲良くなれるイベントもある！



▲女の子とうまく会話していけば、ラブラブ～な関係になれるかも？

家の増築や部屋の装飾も

◀大工に頼んで魔物小屋などの建物を増築することも。



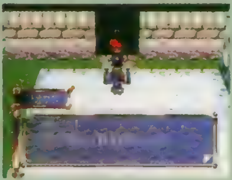
▶お店で購入した装飾品で、部屋をオシャレに飾ることもできるのだ。

魔物小屋で使い魔をかえす

▶▼塔で手に入れた魔物の卵は持ち帰りＯＫ。主人公の家の奥にある魔物小屋で卵を温めると、魔物が使い魔として孵化(ふか)するぞ。

ココがアザアザのポイント　日頃の行いがカギを握る!?

モンスバイアに住む人々は、主人公の日々の行動によって態度が変化するぞ。困っている人を助けたり、施設を建造する資金を提供するなど、街に貢献することで人々の信用を得ていくことができるのだ。



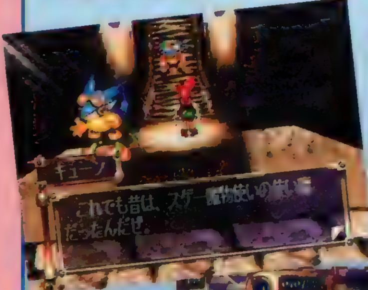
◀街の人からの依頼を解決して人望を高めよう！

ダンジョン［魔物の塔］

多くの宝と魔物の卵が眠る古代遺跡。魔物たちを倒し、めざすは最上階だ！

主人公の最終目的は塔の最上階に登って、幻の魔物の卵を持ち帰ること。しかし、ダンジョンの中では恐ろしい魔物と数多くの罠が行く手を阻んでいるぞ。主人公は途中に落ちている武器やアイテムを駆使し、使い魔と力を合わせて、これらの難関を突破していくのだ。街へのおみやげに、お金に換えられる宝や卵もたくさん手に入れていこう！

案内役は使い魔のキューーン

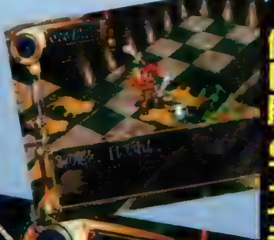


▲▶主人公が最初に出会う使い魔が、このキューン。ダンジョンに挑むための基礎知識を教えてくれるぞ。

ダンジョン内でもイベントが！

◀ほかの冒険者との重要な出会いも待っているのだ。

使い魔とアイテムで危険に挑め！



▶塔には魔物と戦うための武器も落ちてるぞ。

▼塔の中でも魔物の卵をかえすことが可能。強力な味方となるか？

ココがアザアザのポイント　行くたびに変化するダンジョン！

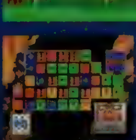
魔物の塔には、入るたびに内部の構造が変化する魔法がかけられている。罠や宝の場所はもちろん、上の階に上がる昇降機の位置などもすべて変わっているので、常に新しい覚悟で挑むことが大切だぞ。

◀前の冒険で得た知識は、参考にはならないかも……。

街とダンジョンを行き来して冒険は進んでゆく…

いよいよ
「冒険」と「ロマンス」
の物語が始まるよ。
卒業
Vacation
10月16日
発売予定!!
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / マーカス
プレイステーション版
シミュレーション・
アドベンチャー
西川真樹
(CV：三田ゆう子)
三波亮子
(CV　岡田純子)
伊東由紀恵
(CV：岡本麻見)
戸塚いずみ
さあ、一緒に『バケーション』しようよ!
ヒロイン
新キャラクター3人を加え、個性的な魅力あふれる「卒業」シリーズのヒロインたち15人が水着で大活躍! このボリュームは、最新作ならではの特典です。
※画面はすべて開発中のものです
「冒険」と「恋愛」、2つのストーリーがヒートアップ! プレイヤーは、この2つのメイン・ストーリーを重ねながら、ヒロインたちと自由に物語を作ることができます。
ストーリー
イベント
ストーリーごとに変わる「冒険」と「恋愛」に関するイベントがいっぱい! 多彩なイベントが複雑に絡み合って、プレイするたびに違ったストーリーが生み出されていきます。

ミニゲーム



イベントの中には、楽しいミニゲームも豊富に用意されています。ルールもビジュアルも多種多様。また、ミニゲーム内の行動が、彼女たちの好感度に影響を与えます。

キャラクター・ボイス

ゲーム中さまざまなシチュエーションにおいて、ヒロイン・キャラクターが実際におしゃべりします。有名声優陣がリアルな「バケーション・ロマンス」を演出してくれます。

メディア・ミックス

「卒業Vacation」は現在、CD、ラジオ、書籍、ムックなどで幅広く展開中。今後も、さらに多くのメディアに展開することで、話題性と人気を獲得していく予定です。

書籍

卒業Vacation 公式ガイドブック
¥997(¥950)
「卒業Vacation」の全てがわかる必携ファンブック。
特製ポストカード付き。彼女たちの笑顔にもう一度会える。

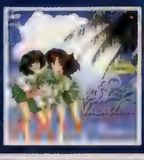
10/16
ソフトと同時発売予定!

CD

ポニーキャニオン/サイトロンレーベルより発売

-Fantastic Character Series-
卒業Vacation CD:¥2,548(¥2,427)
ゲームオリジナルBGMを含む、サウンドトラックCD。

-RADIO DRAMA-
卒業Vacation ドラマCD CD:¥2,548(¥2,427)
ラジオ「ゲムドラナイト」にて放送されたインタラクティブドラマがCDアルバム化! ラジオで放送されなかったシナリオを含んだ完全盤!!



Now on Sale!

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
【商品内容に関するお問い合わせ】ソフト事業開発室 TEL.03(3230)3758
【営業・広報に関するお問い合わせ】出版事業部 TEL.03(3211)2568

YAG代々木アニメーション学院

大阪校創立10周年謝恩

65万円で入学

2年次は40万円で進級できます。

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。
感謝を込めて大阪校設置
学科へは年間学費65万円で
ご入学いただきます。

[大阪校設置学科]
アニメーター科(修学2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
声優タレント科(1年)

新設
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(アニメ制作科改め)(2年)
- 背景美術監督コース科(BGデザイナー科改め)(2年)

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始!

98.749%

就職・デビュー率
(平成9年3月卒業生)

平成10年度4月生
願書受付中
良くて安い伝統教育

少女革命ウテナ ©ビーパパス・さいとうちほ/小学館・少革委員会・テレビ東京

東京校新設学科

- アニメ音響監督コース科(2年)
- SFX監督コース科(2年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- コンテンツ・アート総合学科(3年)
- ミュージカル舞台・演劇コース科(2年)

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時(TELにて予約を)

24時間、無料で医療健康相談!

特待生12万円
特育生36万円 支給!

専用寮・格安居住!

キャリスマップ CARISMAP

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
10/19(日)	10/5(日)	10/19(日)	10/12(日)	10/5(日)	10/26(日)	10/26(日)	10/5(日)	10/26(日)	10/26(日)

●学院説明会

旭川市	釧路市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市	金沢市
11/30(日)	10/12(日)	11/24(休)	2/8(日)	12/23(祝)	10/5(日)	12/14(日)	10/19(日)	11/30(日)
宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市
11/23(祝)	10/5(日)	10/11(土)	1/25(日)	12/7(日)	10/10(祝)	10/19(日)	12/23(祝)	11/23(祝)
松江市	松山市	高松市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
11/30(日)	11/3(祝)	12/21(日)	11/2(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)	

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年) ■CGアニメ・ゲーム科(2年) ■ゲーム・デザイナー科(2年) ■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年) ■ゲームサウンド・ディレクター科(1年) ■マルチメディア・クリエイター科(1年) ■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年) ■アニメ監督コース科(2年) ■背景美術監督コース科(2年) ■アニメAVオペレーター科(2年) ■声優タレント科(1年) ■アニメ音響監督コース科(2年) ■SFX監督コース科(2年) ■SFX特撮科(2年) ■マンガ・コミックプロ養成科(1年) ■エンターテインメント・ノベルズ科(2年) ■ビジュアル・イラスト科(2年) ■ミュージック・アーティスト科(2年) ■ビデオ・ジャーナリスト科(2年)

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-9
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042 (才能を世に)
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!

大阪(9月)、福岡(10月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-9 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

美少女＆キャラクター満載フルアニメーションゲームマガジン
電撃G'sマガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
11月号
定価680円(税込)
好評発売中
気になるあの子のすべてがわかる
ゲーム雑誌は電撃
永久保存版 32P別冊付録
10月号のポスターに続く、悠久ファン必携アイテム
悠久幻想曲
決定版 キャラクターコレクション
＆こだわりの本誌企画
PS SS ピンポイント重点攻略
最新情報続々判明！
「悠久幻想曲2(仮)」の全貌が明らかに!!
新作情報もバッチリ!!
G'sだけの充実ラインナップ
SS 銀河お嬢様伝説ユナ3
ライトニング・エンジェル
SS フレンズ
SS センチメンタル グラフティ
PS NOëL～La neige～
PS ひざの上の同居人
パートナー
ほか美少女キャラ満載!!
キャラクターグッズを完全網羅!
SS ファン必須アイテムを徹底蒐集!!
G'sミュージアム
サクラ大戦
©Starlight Marry／Media Works,inc. ©RED ©HUDSON イラスト／明貴美加 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996 イラスト／藤島康介 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 CHARACTER DESIGN ©RED
©TONG KING SHOW
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

凄い対談5連発。業界最先端を行く10人が占う！

◆岡本吉起（カプコン取締役開発本部長）が尋く「N64（NINTENDO）」と「宮本茂」の1998年

◆竹井正樹・あかほりさとるが語る、これからの「キャラクターゲーム」

◆広井王子、明貴美加が語る「次の仕掛け」

◆「モノを創るということ」横井軍平（コト代表取締役）・森川幸人

◆コンビニ流通v.s.既存流通、流通の近未来像を激白

1998年大予測

第2特集

～有力ゲームスクール徹底レポート～

ゲーム業界への扉を開け！

◆若手クリエイターの「僕らの業界入り秘テクニック」

◆セガ＆SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）プロデューサーに訊く「欲しい人材」

大好評連載企画

秘境伝説クリスタニア 水野 良とグループSNE

森川君のへんてこなゲーム 森川幸人

アジア各国の最新ゲーム事情を直撃レポート！
電撃亜州

証券アナリストの視点 佐分博信（日興リサーチセンター）

かえるにょ・ぱにょ～ん完全H攻略つき、オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

11月号 好評発売中！ 定価590円 税込

表紙は中山エミリちゃんだ！

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）

メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌は電撃

別冊付録 スーパーロボット大戦F
熱血ガイド 徹底攻略編2

電撃だからここまで深い！
膨大なシナリオと多彩なキャラクターを
誇る『スパロボF』を徹底攻略。
初めてのプレイから、
1度クリアした人まで役に立つ、
必見必携の付録第2弾が登場!!

とじこみポスター 銀河お嬢様伝説 ユナ3

『ユナ』ファン待望の新作
『ユナ3』がとじ込みポスターになった！もちろん
最新情報だって、
バッチリ掲載!!

特集① カプコンスペシャル

注目の2大ソフト『X-MEN VS.STREET FIGHTER』『D&D®コレクション』の最新情報を中心に、気になる拡張機器・4メガRAM対応ソフトの展開計画なども大追跡！

▲X-MEN VS. STREET FIGHTER

特集② AC魂・AMショースペシャル

年に1度開催されるアーケードゲームの祭典を徹底レポート！『バーチャ3td』をはじめとした話題の新作をチェックせよ!!

◀ファイティング武術

特報&攻略も見逃すな！

- シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮)
- サクラ大戦2
- センチメンタル グラフティ
- グランディア
- 悠久幻想曲2
- デビルサマナー ソウルハッカーズ
- この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
- フレンズ～青春の輝き～
- マリーのアトリエ
- デッド オア アライブ
- DESIRE

電撃SEGA SATURN セガサターン

好評発売中！

VOL.8 定価550円(税込)

©夢プロ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1997©1997 HUDSON SOFT©1992.1997 RED/イラスト明貴美加
X-MEN TM&©1997 MAVEL CHARACTERS.INC.ALL RIGHTS RESERVED.©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS INC.©KONAMI 1997

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

フロントミッション セカンド

■スクウェア■S・RPG
■9月25日■¥6,800

ＳＦＣで評価の高かった戦略ＳＬＧの続編。シリアスな世界観とリアルなグラフィックが魅力。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

FUJI
馬ゲー好きの本誌編集者。現在デザイナーを募集中。腕に覚えのある方は編集部までご連絡を（本気）。

PON
「Nonstop！ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ～」が口ぐせ。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。『KOF'97』ではアテナ、マリー、ユリの"男の欲望"チームを結成。

小岩
最近ハタチになってリミッターが解除され、ニコチンを吸収しまくる若手ライター。格闘ACTなどが得意。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエーター

最近、ゲームをやっていて気になるのがCDのアクセス時間。それぱかりに力を入れられるのも困るので、仕方ないと思うこともありますが、それでも少しは気を使ってほしいなあと思うのです。アクセスの長いゲームをやるたびに、ちょっと簡単に作りすぎではなかろうかと思ってしまうのでした。

まず、かなりアクセスが長い。１回の戦闘に10秒以上、ユニットのセットアップに３秒以上待たされるのはかなりつらい。１度見た組み合わせの戦闘は表示しないモードとか、そのあたりの工夫が少し欲しかった。マップを見られる角度が制限されているのもかなり疑問。ただ、雰囲気は抜群な上に歯ごたえは十分なので、個人的には気に入っている。アクセスに我慢できて、シビアなゲームをやりたい人のみにススメる。

75

ウォルフ中村

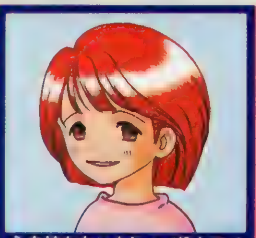
格闘・SPGの好きなベテラン

横浜ベイスターズを応援し続けて20余年。こんなに充実したペナントレースを楽しめたのは、初めてのことでした。例年なら夏前に終わっていたものが、今年は９月末まで優勝の目がありましたからねぇ。思い起こせば秋山監督時代に大洋ファンになって…以下、回想が延々と続くため省略(笑)。

設定（世界観、物語）やデザイン（画面、機体）はすばらしいが、あまりにも操作感が悪すぎる。文字は読みづらいし、肝心な情報が表示されない（攻撃成功率が戦闘前にわからない等）点も減点材料。マップも俯瞰視点しかないから位置関係を把握しづらいし。何よりも機体を表示するたびに３秒以上読み込む点がつらい。敵の増援等をチェックするため同じ面を複数回プレイするハメになるゲームだけに、これは痛すぎる。

65

なんでもゆうこ



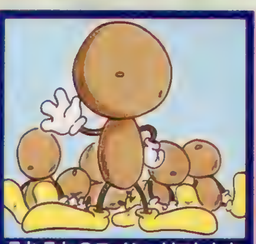
心を持たないおしゃべりムスメ

最近あるルートから、昔（小学生のとき）大好きだった某マンガを入手しました。あまりの懐かしさに何度も読み返したり、思い出したセリフやギャグを言ってみたりして、ハマりにハマってます。寝る前にも欠かさず読んで、夢に出てきそうな勢いのそのマンガとは「奇◯組」。全巻そろえるぞぉ。

３Ｄの戦闘シーンがすごい迫力。なんだけど、オフにできないから１回の戦闘にかなり時間がかかっちゃう点は、ちょっとツライところかもね。１ターンの間にできるアクションに制限をつけて、前作よりも戦略性を高めているシステムは、うまく使いこなせるまで苦労するけれど、かなり評価できるアイデアだと思う。ルールが細かく設定されているので、チュートリアルはすごく便利。ただ、読み込みは長めです。

80

Part2代筆 ゆかマン



それぞれのスペシャリストたち

『電脳戦機バーチャロン』の続編を見ました。詳しい話は専門誌に譲りますが「単なる続編では終わらせない」という開発の意気込みには感動すら覚えました。ところでサブタイトルの『オラトリオタングラム』を『オラタン』と略すのって、なんだか「グラタン」みたいでカッコ悪いと思いません？

〈レビュアー　がんの字〉
ＳＦＣ版よりも難度が上がっていて手ごたえはあるし、ヴァンツァーのセットアップやスキルといった、この作品ならではの要素がうまく戦略性に反映されていてゲームはかなり楽しい。戦略ＳＬＧとしては非常によくできている。それだけに残念なのが、システム部分の不備が多いこと。不満の声を覚悟で、それでも見せたかったんだろうけど、戦闘シーンをオフにできないのも×。

75

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

リンダキューブアゲイン

■SCEI ■RPG
■9月25日 ■¥5,800

動物を捕獲し箱船に乗せることが目的の異色RPG。個性的な3本のシナリオが用意されている。

アクセス軽快、操作性抜群。シナリオはかなりエグく、好き嫌いが分かれるのは確か。だが最大の問題点はひと昔前のSFCを思わせるグラフィック。これのせいで、なじむまで時間がかかるし、ムービーとの落差が大きいのでゲームとムービーが遊離している印象が強い。ただ、このグラフィックを乗り越えれば「何かを集める」のが好きな人にとって猛烈にハマれるタイプのゲームなのは間違いない。非常に微妙な作品だ。 **75**

クセの強さ、アクの強さはハンパじゃない（何気ないセリフの中にも深い物があったりする）。システムも個性的。でも、操作感は悪くないし、既存のRPGに似た形態を取っている(!?)ため、戸惑わずにプレイできるだろう。建物内の移動は階段が多くて面倒、一部のコマンドは実行するまでの手順が繁雑、音声スキップができない、見た目が地味……といったあたりは減点材料だけど。万人向けではないが、奥の深い作品だ。 **80**

画面がジミで、ちょっと古くさいんだけど、マジで動物集めにハマりまくりました。動物から肉や武器が取れるなんて、かなり変わってるしちょっとかわいそうな気もしたけど、なぜか止められないんですね～。ただ、個人的には捕まえた動物全種類を仲間にできたら、もっと楽しかったなぁ。声優さんの声がバリバリ入ってて、ムービーも盛りだくさん、3シナリオ入りとオトクなのもグ～。あとは血しぶきに慣れるだけ…。 **80**

〈レビュアー　ゆかマン〉
見た目は地味だし、動物はちょっと怖いし、登場人物は濃いしで確かにとっつきにくいとは思います。ただし、一度プレイし始めればこれはハマること請け合いです。とにかく"動物を集める"ための過程に正解がない、というのがたまりません。シナリオなんかの表現に多少キツイ所があるので万人にオススメとはいきませんが、面白いゲームであることは保証しますよ、えぇ。 **85**

サイキックフォース パズル大戦

■タイトー ■PZG
■10月2日 ■¥5,800

『サイキックフォース』のキャラが登場する『パズルボブル』タイプのPZG。多彩なモードが用意されている。

はっきり言ってしまえば、『パズルボブル』のキャラを「サイキックフォース」に変えただけなのだが、『パズルボブル』自体が面白いから抜群に楽しめる。癖の強いストーリーモードを軽くしたのも成功。ともかく、この手のアクションパズルが嫌いでなければ、買っても決して損はしないだろう。ただし『サイキック』のシリアスで暗い雰囲気が好きで、なおかつイメージを崩したくない人だけは避けるように。 **80**

IPモードは難易度が低いので、グラフィック目当てで買った人でも楽にクリアできる。ストーリーモードも勝負前に音声つきミニコントがあるから、『パズルボブル』未体験の人でも楽しめるだろう（ラスボスはかなり強いけどね）。ただ、どちらもパズルとイベントが交互に出てくる関係で、読み込み回数が多くて…。オートセーブなのはいいが、いつセーブしているのか表示されない点も不満。おまけCDは、ポイント高し。 **75**

オープニングアニメーションは、メッチャきれい。ゲーム内容は『パズボブ』と一緒でとっつきやすいです。『サイキック』のキャラのおかげでちょっと違った雰囲気になってて、特にストーリーモードのコミカルな感じはけっこう楽しい。クリアしていくと1キャラにつき10枚のごほうびグラフィックが見られるシステムも、ファンにはウレシイおまけだしね。プレミアムCDは、留守電メッセージがいい味出してます。 **80**

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
ゲームは『パズルボブル』だけど、全体的に難度は抑えめ。「PF」最大の魅力ともいえるOPは、前作に比べて"ノリ"という点で少々劣るものの、それでもファンには納得のデキといえるだろう。90枚に及ぶ多量のCGもクオリティは高い。また、前作で大層暗かったストーリーもバリバリに明るくなってて、個人的には安心。「PF」ファンなら買って損はないだろう。 **80**

STARWINDER

■J・ウイング
■RCG
■9月11日
■¥4,800

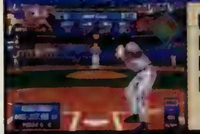
宇宙空間が舞台のフルポリゴン3D・RCG。敵機との撃ち合いというSTGの要素もある。

城イドム
ゲーム画面が暗すぎて、輝度調整のないディスプレイでは美しさが伝わりにくいのが残念だが、ムービー、グラフィックはなかなかキレイ。でも通常モードは適当にプレイしていてもゲームオーバーになることはなく、これでは親切を通り越して、目的もなく淡々と走っている気分にしかなれない。確かに、タイムを縮める要素もあることはあるが、どちらかといえば大味なタイプなので、タイムを競う気にもなりにくいし……。 **40**

小暮
自機に搭載された武器で、障害物やライバル機を攻撃しながらゴールを目指すという内容はけっこう楽しめた。コースやスペースシップの種類も豊富で長い間遊べると思う。だがRCGの基本ともいうべきコースの全体図が見られないのは非常にイタイ。ただでさえ画面全体が暗めなので、先が見えずにコースからはずれるなんてことも。あと、STGの要素を強調しすぎてRCG本来の魅力が薄れていたような気がする。 **45**

メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98

■EAV
■SPG
■9月25日
■¥5,800



大リーガーが実名で登場する野球ゲーム。多彩なモードと細かな設定が楽しめる。

なんでもゆうこ
選手の動きがかなりホンモノっぽくって、アクションも細かい。けっこう顔が似てるグラフィックも笑えます。英語の実況つきで、いかにもアメリカな歓声（ブーイングとか）も楽しいし、凝ったカメラワークも良いですね。リアリティに重きを置いているためか、試合のテンポがわりとゆっくりしているのは気になったけど。それと、日本の野球ゲームとは少し操作が異なるので、慣れるまではツライ。8人まで遊べるのは魅力。 **75**

Z佐藤
いままでプレイした海外製の野球ゲームの中では、かなりの良作だと思う。選手の走り方などに違和感はあるけど、野茂選手のトルネード投法やグ～ンとスライスする打球は感動モノだ。通常のプレイのほか監督として選手に指示を出したり、新選手が登録できるなど、いろんな遊び方ができるのもウレシイところ。ちょっと寂しいのは演出面。ホームランを打っても塁を回って帰ってくるだけなのだ。もう少し派手さがほしかったな。 **70**

天空のエスカフローネ

■バンダイ
■AVG
■9月25日
■¥6,800
限定版¥7,800

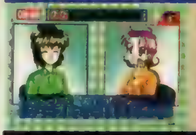
人気アニメがAVGになって登場。同時発売の限定版はオリジナルのタロットカードつき。

ウキキ松崎
ほとんどの場面がボタンを押しているだけで進んでいく。プレイ感覚は、AVGというより、デジコミに近いと感じた。アクションシーンもあるのだが、オマケに近いデキ。随所にアニメが挿入されるのだが、ほんの一瞬で終わってしまうので、逆にうざったく感じた。またセリフもしゃべったり、しゃべらなかったりするのがちょっと…。だが、グラフィックのデキはファンでも満足できるほど。見た目がいいだけに残念です。 **55**

小暮
まず最初に気になったのは、ストーリーが急展開すぎること。これでは、原作にかなり詳しい人でないと内容をまったく理解できない。また、いろいろな要素が盛り込まれているものの、どれも中途半端であまり楽しめなかったというのが正直な感想。まぁ、アニメーションはキレイだし、原作の雰囲気を味わいたいという人なら買っても損はしないと思うが、よっぽど熱狂的なファンでないとすぐに飽きてしまうかも…。 **40**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～



■メディアエンターテイメント
■SLG
■9月25日
■¥5,800

ラジオDJをテーマにしたSLG。トークの内容を選択して楽しいラジオ番組を作ろう。

がんの字

ラジオのDJである主人公になりきって、トーク番組を組み立てるというアイデアは面白い。軽妙なトークを交えたテンポのよいゲーム展開はたるさがなくていいし、意外と分岐のパターンが豊富なシナリオ（？）も気に入った。声優さんとかラジオ番組に興味がある人にしかオススメはできないけど、けっこう楽しいです、コレ。キャラ同士の掛け合いを聞いていて、プロの声優さんって本当にすごいんだなと思った。

70

ミミうちわ

声優モノという時点でかなり腰が引けたけれど、意外にしっかりとしたデキなのでびっくり（すごく失礼）。実際のラジオDJを再現しているかどうかは別として、声優のトークは楽しめるです。でも、ゲームとしてみるとうーん……。せっかくのDJトークなのだから、選択をミスってもアドリブでフォローできるようなルートがあっても良かったのでは？　とりあえず、國府田マリ子ファンなら損はしないはずですぅ。

65

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

■アスク講談社
■AVG
■10月2日
■¥6,800

ゲームの世界の人気声優を救うことが目的のAVG。声優が実写とアニメで登場する。

ジュピター藤平

魔王、異世界の勇者というお約束のキーワードが山盛りの、マンガファンタジーのお決まりストーリーにまずゲンナリ。オープニングのムービーは静止画中心で、AVG部分もシナリオ面での不備が目立つ。ウリである声優との会話も、なんだかインタビューみたいで臨場感に欠けるように感じた。人気声優の実写映像は、彼女たちのファンならうれしい要素だと思う。登場する声優の人数が多ければもっと良かったのでは。

35

PON

キャラを演じる声＆本人が出演する実写と、声優さんの魅力が2通り楽しめるソフト。声優さんのプロフィールがわかるけど横山智佐、笠原弘子、小西寛子のファンじゃないと意味ないかも。ゲームはクエスト型のRPGといった感じだけど、ストーリーが都合良くできすぎていて、どうも古くさい印象が否めません。実写画像がきれいじゃないのもガッカリなところ。あとは声優さんを想う気持ちで点数をプラスしてください。

55

ウイニングポスト2 ファイナル'97

■光栄
■SLG
■10月2日
■¥6,800

人気の競走馬育成SLGが新データとイベントを追加して再登場。グラフィックも一新。

ドワーフ西谷

前作のデータ改訂版なので、システム面での目立った変更はない。ゲームの構成・進行も前作のままで、よりリアルに馬主生活をシミュレートした作品となっている。前作との違いという点では、地方競馬や海外遠征など、レースの機会自体が増えているのが単純にうれしいところだ。ただ残念なのは、グラフィックの地味さも前作を踏襲してしまっている点。もう少し目を楽しませる要素があっても良かったのでは？

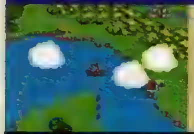
70

FUJI

「ダビスタ」とは違い、調教はやらずに馬主の視点でゲームを進める独自のシステムは評価できる。プレイしやすさは◎。ただ、読みにくいフォントや長めのCDの読み込み、など気になる点が多いのも確か。「2」シリーズでは第3弾だが、騎手の実名化、一部イベントの変更・追加、馬データの修正などが変更点なので、前作を持っている人がまた買おうというインパクトには欠ける。個人的にはけっこう好きなんだけど……。

75

大航海時代外伝



■光栄
■S・RPG
■10月2日
■¥6,800

人気シリーズの最新作。自由度の高いシナリオが特徴の海洋ロマンRPG。

TAC★

基本システムは「II」のままだけど、操作性や画面の作りがちゃんと進歩してるのはうれしい。イベントの密度が上がっているため、RPG的な感覚は強まっているように感じた。2人の主人公が冒険家と海賊ということで、情報整理の面倒な交易をしなくてもストーリーを進めることができるなど、とっつきやすくなっているのも◎でしょう。前作が面倒だった人でもお試しを。冒険にロマンを求める人なら、間違いなく買いだ。

90

PON

「II」の世界観やシステムを踏襲しつつも、様々な面で親切に改良されているし、グラフィックや音楽も良くなっていて、遊びやすさは格段にアップしている。ちょっとヌルイかなと思うくらいの難易度なので、「難しそう」と敬遠していた人にもオススメできます。「II」の主人公たちも登場するので、プレイした人はさらに楽しめるし。セーブ＆ロード時間が長いけど、ゲームの性質上と割り切れればOKでしょう。

85

ファイナルファンタジーVII インターナショナル

■スクウェア
■RPG
■10月2日
■¥6,800

あの「FFVII」が改良されて登場。新たなイベントやモンスターが追加されている。

がんの字

オリジナル版のデータが使えるのはファンにとってはうれしいところ。ほかにもシステム面にさまざまな改良が加えられ、かゆい所に手が届く内容になっている。ただ新イベントや、ウェポンとのサービスバトルが追加されたとはいっても、オリジナル版を遊んだ人が買ってまでプレイする価値があるかは疑問。オマケのCDも僕自身はあまり欲しいとは思わなかった。オリジナル版をプレイしていない人は+20点してください。

75

Z佐藤

どうせなら最初からコレを発売してよ～……って感じ。オリジナル版で説明不足かなと思われた部分はムービーなどでフォローされているし、ウェポンも新たに2体が追加された。それに4枚目のディスクもオマケとしてなら言うことナシ。初めてプレイするなら絶対こちらがオススメ。ただ物語はオリジナル版と同じなのでマニアさんならともかく、すでに持っている人は見送ってOKだろう。今回の点数は初めての人向け！

95

ファイナルドゥーム

■ゲームバンク
■STG
■10月2日
■¥5,800

世界中に熱狂的なファンを持つ3DアクションSTGがパワーアップして登場。

TAC★

もう、難易度のほうは言うまでもなくって感じです。相変わらずの殺りくぶりは、個人的には好きなんだけどね。それはそれとしても、システム的に進化していない（真正面にしか弾が撃てないとか）のと、ここに来てこの重い動き（操作性、処理ともに）は、かなりキビシイ。とりあえず初心者はお断りといった内容なんで、「ドゥーム」が好きで好きでしょうがないという真の「ドゥーム」マニアの方だけどうぞ。

45

城イドム

動きはガタガタでグラフィックもイマイチなのが惜しい。完成度は高いので、謎解きと、敵を1匹ずつ確実に倒していく地道な攻略は十分楽しめる。ただダメージを受けやすい厳しい設定や、死んだらステージ最初に戻される点など、難易度は激ムズ。セーブ機能もなく（コンティニューはパスワード）全体に根気を必要とするゲームのため、点数は低めにさせてもらった。これを乗り越えられる人なら、プラス20点と思っていいぞ。

55

パチスロ完全攻略 ～クランキープロ～

■日本シスコン
■ETC
■10月2日
■¥5,200

名機「クランキーコンドル」と「クランキーコンテスト」を収録したシリーズ最新作。

なんでもゆうこ

2機種しか遊べないので、ちょっと不満。でもその2つが、かなりの人気機種と最新機種なので、実戦でハマってるなら楽しめるのかも。特に、順番どおりにタイミングよくリールを止める「リプレイハズシ」に力を入れていて、丁寧に教えてくれます。初級から上級までモードが用意されているから、誰でも「リプレイハズシ」を練習できて、実戦に役立てられるのも良いところ。プレイデータの見方を教えてくれるのも、親切。

75

ドワーフ西谷

う～ん、困った困った。いや、この作品、パチスロシミュレータとしての完成度は、非常に高いのだ。収録されている実機も、今を盛りの人気機種。「リプレイハズシ」機能など、実用性も十分。本誌がパチスロ専門誌なら、90点以上はあげちゃいたいところ。がしかし、前作同様、ゲーム性は皆無だし、初心者お断りという作りも相変わらずなのだね。というわけでパチスロに興味のない人には、やっぱ意味のないソフトでしょう。

70

オーバードライビン スカイラインメモリアル

■EAV
■RCG
■10月2日
■¥5,800

スカイラインの歴代車種を忠実に再現。実写映像、性能解説のナレーションを収録。

城イドム

グラフィックは最近のRCGと比べるとやや見劣りする。アクセスはかなり長く、気の短い人だとイライラしそうだ。コーナーリングが楽すぎるなど、コース全体に「これぞ、腕の見せどころ！」といったものが見い出しにくい。そのくせライバル車は、こちらにこれといったミスがないのにドンドン先に行ってしまったりと、レース展開も納得しにくい。結果的に、淡々としたプレイにならざるを得ず、どうもアツくなれなかった。

50

ゆかマン

歴代スカイライン9台が集結。しかも「カーグラTV」でおなじみの古谷徹氏のナレーションによるムービーがついてくる、と、スカイライン好きなら即ゲットでしょう。…なんですけど、残念ながらゲーム部分がイマイチなんですよね。レース展開が単調で、さらにトーナメントモードのクリア条件はよくわからないし、システムも使いにくいし（これは個人差かも）、車のポリゴンもなんか中途半端で物足りないし…。う～ん。

50

アイマックス将棋Ⅱ

■アイマックス
■TBL
■10月9日
■¥6,800

子供用と大人用の2つのモードを持つ将棋ゲーム。子供モードはアイテムの使用も可能。

ミミっちい 65

すごい！　何がすごいって、お子さま用モードの「将棋＋RPG」という力技的な発想がインパクト強すぎです。また、駒を取るときにボーナスポイントなどが表示されるので、何か特別なルールかと思いきや……どうにも普通でがっかり（笑）。しかも、アニメ演出を飛ばせないのはマイナス点。最近の目が肥えているお子さまは興味よりもかったるさを感じてしまうのでは？　本格モードのほうは、そつなくできているのでマル。

袋こ〜じ 60

かなりCOMが強いですね〜。人並みには打てるつもりでしたが、惨敗しまくりでした。大人用の普通の対局戦はともかく、子供用モードはかなり奇妙奇天烈。S・RPG風のストーリー仕立てで、将棋を知らないお子様でもプレイしやすいだろうという配慮なのでしょうが……。COMレベルは高いままなので、「これから将棋を始めるぞ！」という初心者にはツライかも。それとも、僕が弱すぎるのでしょうか？

Cu-On-Pa（クオンパ）

■T＆Eソフト
■PZG
■10月9日
■¥4,800

カラーキューブを転がして画面上のパネルを消すアクションPZG。シンプル操作がウリ。

TAC★ 60

カラフルなキューブをパタパタと転がしていくのは、それだけでなんとなく気持ちがいい。じっくり思考するというよりも、試行錯誤しながらキューブを転がしているほうが楽しいかも。もちろん、ちゃんと頭を使ってプレイできる要素もある。連鎖による大量消しもあるんだけど、その割にもうひとつ盛り上がりに欠けるのが残念なところかな。中毒性みたいなものはあるんで、気ままなプレイを望む方はどうぞ。

ウキキ松崎 50

ブロックの面の色とタイルの色を合わせて消していくゲーム。4人まで同時に対戦できるのはいいが、何だか競っている気がしなかった。対戦ゲームらしい楽しさが、もう少しあれば良かったのでは？　まぁルールが簡単で、プレイする人間を選ばないというのはいいね。逆に単純なので飽きるのも早いけど……。思わず某ソフトのオマケゲームを連想させられた。もう少し付加価値があったほうが良かったと思います。

ムーンライトシンドローム

■ヒューマン
■AVG
■10月9日
■¥6,200

女子高生が主人公のサイコホラーAVG。3Dポリゴンでリアルな恐怖を表現。

PON 65

もう全編謎づくし（笑）。操作感は良好なので、気にせずにこの世界にのめり込めます。しかし次にどこへ行くのかとか、どうやったら先に進めるのかなど、ゲーム中でのヒントが少なく不親切に感じた面も。また、ストーリー自体をどう解釈するかは「プレイヤーの判断にまかせる」的なところがあるので、好みは分かれそう。日常に潜む〝歪み〟や精神的に病んだ〝狂気〟といった、妖しい雰囲気が好きな人ならいいかも。

袋こ〜じ 85

前作のコワイけど、最後は「あぁ、良かった」的な部分がまったくナシ。特に、キャラクターに思い入れがある場合は、もう……（泣）。さらには、ストーリーがかなり難解。エンディングまでプレイしても、全容がわからないのは僕の頭が悪いせい？　謎や伏線を散りばめるのもいいですが、最後にはキチンと明かしてほしかったですね。このへん、某アニメの悪影響でしょうか？　でも雰囲気の良さで個人的にはイチ押しです。

黒の剣

■シーディープロス
■RPG
■10月9日
■¥5,800

パソコンから移植のRPG。剣と魔法の世界を舞台にした美麗なグラフィックは必見。

ジュピター藤平 65

ヒロイックファンタジーの王道を行くストーリーが、今としてはかえって新鮮。またフィールドを移動しているだけで体力が回復するというシステムも、いちいち宿屋に体力を回復しに行く煩わしさがなくていい。ただ、これにより常にザコキャラが若干強く設定されてしまっているようで、きちんと経験値を稼いでいかないと、半ばハマリ状態になってしまうことが多いのは難かな。戦闘の緊張感はあるんだけど。惜しい。

袋こ〜じ 70

非常にオーソドックスなRPG。逆に普通すぎて、PSではめずらしいタイプかも。声優さんによる声の演出や、イベント時の高解像度のCGなど、演出面は◎。反面、戦闘でのバランスの悪さ（敵の容赦ない必殺技の連打、ランダム遭遇の多さなど）が少し残念ですね。でも、ストーリーは続きが気になる引きをするし、キャラもカワイイ（個人的にですが）ので、「あ、なんかRPGやりたい」ってときにナイスな1本ですね。

今回の総評＆次回予告

次号のVOL.59が10月31日発売なので、ほんの少し余裕ができたレビュー班。3週間もお待たせしてしまうのはつらいけど、そのぶん次号はパワーアップしてお届けするから期待していてくださいね。

大作の発表が続くスクウェアから、満を持して登場の『フロントミッション セカンド』。SFCで根強いファンの多い『フロントミッション』の続編ですが、レビュアー陣の評価は手放しでオススメとはいかなかったようです。レビュアーの意見が一致したのは、システム面での不親切さ。「最近のゲームはヌルくてイカン！」という人は、その不親切さにかえって燃えたりするのかもしれませんが。やりこめばハマる良作だけに、誰もが楽しめる間口の広さが欲しかった気がします。でもグラフィックのかっこよさは圧倒的ですよ。

一方、『リンダキューブアゲイン』は、グラフィックこそ地味なものの、『ポケモン』にも通じる動物集めの面白さに〝ハマるゲーム〟という意見が目立ちました。見た目だけで敬遠している人は、だまされたと思って1度プレイみるといいかもしれません。

PART2からは『大航海時代外伝』がオススメ。まだ『FFVII』をプレイしたことのない人（いるのか？）は、この機会に『〜インターナショナル』をぜひどうぞ。

次回はお待ちかねの『ラグナキュール』や、ちょっと変わったRPG『MOON』などを予定しています。お楽しみに。

岩崎啓眞

最も一般性があるのは、なんと『パズル大戦』。誰でも遊べる軽快さ、把握しやすいルールと、アーケードからのアレンジのいい部分がすべて出た作品だと思う。グラフィックと雰囲気は抜群だが、操作性・アクセスに難があるのが『フロントミッション セカンド』。操作性・アクセスは抜群だがグラフィックにあまりに難がある『リンダ』。どちらも激しく好みが分かれる作品だと思うので、できれば一度軽くプレイしてから考えてほしい。

なんでもゆうこ

コレクター心を揺さぶる『リンダ』は、好きな人ならとことん遊べるソフト。条件を満たしていれば、いつでもエンディングを見られるっていう自由度の高さも気に入りました。これですべての動物を戦闘に参加させられれば…って、それじゃ似たようなゲームがいっぱいあるか（笑）。『フロント2』は途中「ムズいな〜」と感じる戦闘はあったけれど、全体的にはよくできている作品。『サイキック』はちょっと読み込みが多いかな。でも好きならOK？

ウォルフ中村

低めの点数をつけた『フロント2』。もし戦闘アニメ＆装備時のポリゴン表示がスキップできて、さらにマップ画面に真上からの視点が用意されていたなら、それだけでも15点は上乗せしていただろう。バランスがシビア（セーブ＆ロードしまくった）で時間もかかるゲームなのに、こうも待ち時間だらけだと…（11面なんかもNPC対COMの戦闘を長々と見せられてゲッソリ）。2ブロック使っているのに瞬時にセーブできる等、技術自体はすごいのに。

Part2代表 ゆかマン

PART1については他のお三方を見てもらうとして、PART2で印象に残ったことを少々。ゲーム的には一本道で広がりのないものの、声優の演技を見せる（？）という点でファン向けのアイテムとして及第点を得た『フリートーク・スタジオ』と、アニメと声優の双方のファンを取り込もうとしたものの中途半端になり、結果として評価を下げた『ボイスファンタジア』の2本が対照的でした。やっぱり「あれもこれも」はそううまくいかないんですねぇ。

※Vol.56（9月26日発売）のP.124、『プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH』のレビューに関して、事実と異なる表記がありました。
9月25日発売→10月発売予定、「試合の途中にセーブできない」→「試合の途中にポーズできない」にそれぞれ訂正させていただきます。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

［今回のテーマは 10大記録］

DPS BATTLE COLOSSEUM

PSゲームの真の日本一を明らかにするのも、このコーナーの重要な役割である。約２年半の歴史の中で数え切れないほどの好記録が誕生してきたけれど、そんな好記録同士にあえて優劣をつけるとしたら、どんな記録が最高レベルと呼べるのだろうか？　今回はそんな疑問にお答えするべく、DPSが選んだ「達成の難しさベスト10」の記録を特別発表しちゃうぞ。

DPS公認！ これがPSゲーム界における"10大記録"だ！

達成激ムズ！これが超記録 ベスト10

ゲーム／記録	号	ルール・補足・達成者
ソウルエッジ 33"79(タイムアタック)	VOL 46	【ルール】タイムアタックモードのタイムを競う。キャラ、武器の制限はなし。【記録の補足】ロック(ウォーハンマー)使用。【達成者】秋元慶太(神奈川県)
鉄拳 1'09"40(クリアタイム)	VOL 15	【ルール】イージーのクリアタイムを競う。キャラは自由、２ラウンド、２P乱入は不可。【記録の補足】デビルカズヤ使用。【達成者】トップを狙え(岡山県)
鉄拳2 29"65(タイムアタック)	VOL 50	【ルール】タイムアタックモードのオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは自由。【記録の補足】カズヤ使用。【達成者】秋元慶太(神奈川県)
鉄拳2 3,027勝(サバイバル)	VOL 31	【ルール】サバイバルモードの連勝数を競う。ここでは、複数の人で達成した記録は無効とする。【記録の補足】カズヤ使用。【達成者】三島一八(神奈川県)
ときめきメモリアル 1'24"93(ツインビー)	VOL 16	【ルール】隠しゲーム『ツインビータイムアタック』でオールクリアまでのタイムを競う。【達成者】えいさあ(神奈川県)
バイオハザード 1時間6分11秒(クリアタイム)	VOL 53	【ルール】エンディングに表示されるクリアタイムを競う。【記録の補足】１人で脱出、ロケットランチャー使用。【達成者】夏目勇矢(北海道)
ファイナルファンタジーVII 51秒408(スノボ／初級)	VOL 57	【ルール】ミニゲームのスノボ(初級)のタイムを競う。ちなみにこの種目は、正式募集時の最多参加者数(1909人)も記録した。【達成者】飯星健二(福岡県)
リッジレーサー 2'25"599(T.T.)	VOL 34	【ルール】T.T.のトータルタイムを競う。使用車種の制限はなし。【記録の補足】使用車種＃13、MT、ネジコンあり。【達成者】新明幸治(神奈川県)
リッジレーサーレボリューション 3'01"051(上級T.T.)	VOL 50	【ルール】上級T.T.のトータルタイムを競う(白い車と黒い車は使用禁止)。【記録の補足】＃12、MT、ネジコンあり。【達成者】新明幸治(神奈川県)
レイジレーサー 3'16"127(LAKESIDE GATE)	VOL 44	【ルール】GPで使用可の10車を使い、タイムアタックのLAKESIDEトータルタイムを競う。【記録の補足】PEGASE、MT、ネジコンあり。【達成者】秋元慶太(神奈川県)

左の表はズバリ、当コーナーに報告された記録の中から「達成の難しさ」を基準に、DPSが独自に選んだ最新の10大記録である（表記内容は、ゲーム名と記録／発表された号／競技ルール、記録の補足、達成者の氏名となっている)。これほどの高レベルになると、いずれも甲乙つけがたかったため、表の中の記録は単純にゲームタイトルの50音順で並べさせてもらった。信じられないほどのスゴイ記録ばかりだが、どれも正真正銘、各プレイヤーの努力によって達成されたものだ。万一この中の１つでも抜くことができたなら、「ゲームの実力日本一」と思って間違いないぞ。また、下の欄では10大記録の候補になった記録の一部を紹介している。こちらもやはりスゴイ記録ばかりで、改めてビックリさせられてしまうぞ。このコーナーでは、これからもこんな記録をどんどん発表していく予定。全国の腕自慢の諸君、記録の報告を待っているぞ！

10大記録の候補に挙がった主な記録

▶『リッジ』T・T（トータル）＃6限定ルールで3分34秒667。徳永幹夫氏の記録。

▶『ときめき』アルバム枚数アタックで249枚(詩織)。青森の田舎者氏が達成。

●『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』スコアアタック／2,421,000点(使用キャラ：虹野)／虹のさきっぽ(福井県)
●『リッジレーサー』T.T.トータルタイム(＃13以外なら車種は自由)／2'29"196(＃12／MT／ネジコン)／安福久晶(神奈川県)
●『モータートゥーングランプリ』トゥーンアイランド・トータルタイム／1'40"145(ラプター)／AJA(長崎県)
●『モータートゥーングランプリ2』トゥーンアイランド2・トータルタイム／1'50"523(ラプター)／徳永幹夫(神奈川県)
●『ハイパーオリンピック』総合得点／20,329点／DAIBA(埼玉県)
●『ジャンピングフラッシュ！』ワールド1の合計タイムを競う／59秒666(1:24"283／2:19"850／3:15"533)／のぶ(福岡県)
●『ジャンピングフラッシュ！2』タイムアタック(1−2)／43"183(TEIX)小林由男(新潟県)
●『ナムコミュージアムVol.4』『源平』クリアタイムアタック／9分23秒／平野孝次(大阪府)
●『雷電プロジェクト』『II』のノーマル(1周のみ)のスコア／4,021,180点／前田伸明(京都府)
●『レイストーム』エキストラモード・スコアアタック(難易度自由)／30,892,610点(R-GRAY2使用)／ONKEL.(埼玉県)
●『ハームフルパーク』1PLAYERのノーマルでハイスコアを競う／16,764,635点／夏目勇矢(北海道)

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし)。

数々の超記録から"10大記録"が選ばれた決め手

決め手1 その種目に挑戦した参加人数

参加者の多かった種目ほど、その優勝記録も高度であることが多い（例：『ＦＦⅦ』）。これこそ、よく売れたゲームに好記録が多い一番の理由だ。ちなみに、参加200名というのが全国レベル到達のひとつの目安で、この参加人数を超えた種目なら「優勝者は日本トップレベル」と解釈して間違いないぞ（もちろん、例外的に参加者が少なくても高レベルな種目もあるが）。

決め手2 その種目のフィールドとなったゲームの人気

好きなゲームでなら「誰にも負けたくない」とか「もっとやり込みたい」という気持ちになりやすい。人気ゲームは遊んでいる人が多いのはもちろん、ゲームをより深く極めようとする動機を引き出しやすく、それによって高度な記録が生まれやすくなる。ゲーム内容だけでなく、キャラが魅力的な場合にも同様の効果が発揮されることが多いぞ（例：ナムコの対戦格闘）。

決め手3 その種目の最高記録が更新されていく様子

記録の価値は更新の様子にも表れる。例えば複数の人が繰り返し記録更新していった場合は、更新の数だけより深く記録が突き詰められたと解釈できる（例：『バイオ』）。ほかにも、命をかけている人が多いはずの人気種目で、１つの記録がトップを守り続けたなら、それはトップの人が段違いの実力を持っていた証明になる（例：『ときめき』のミニゲーム）。

決め手4 競技としての条件を満たしているか

腕を磨く楽しみがあるかという点も含め、ゲーム中の競技条件も記録の高度さを判定する重要な要素になる。例えば、ＲＣＧで「ミスしたときにやり直そうとするといちいちアクセスする」という場合には、アクセスがほとんどない作品（例：ナムコのＲＣＧ）に比べて記録が極められにくくなってしまう。こういったゲームの完成度も、記録には大きく影響するのだ。

結論 超記録は超人だけでは作れない…

超人たちは確かにスゴいけれど、彼らだってＤＰＳコロシアムという場所がなければ、あそこまで努力するのは難しかったに違いない。記録を競いあってくれる仲間と、その結果を見守ってくれる全国の読者なくしては、「記録を極めたい！」という心境になかなかなれないものなのだ。その意味では、今号で紹介した超記録も読者１人１人の力が後押しして誕生したものと考えて、間違いはないだろう。冒頭でも触れたように、日本一を明らかにするのもこのコーナーの重要な役目だけれど、一番の目的は「ゲームでがんばる楽しさを分かち合うこと」にあるのだ。これからも、レベルに関係なく、自分なりにがんばってくれた記録は大歓迎しちゃうので、気軽にハガキを出してね。

▶「レイジ」タイムアタックに参加してくれた、にのみやさん（広島県）。こんながんばる精神が込められたハガキこそ大歓迎なのだ。

挑戦者募集中 自分の限界にチャレンジしたい人、いざ集え！

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などを書いてくれるのも大歓迎。できれば、攻略方法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１つの申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性年配者 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部「ＤＰＳコロシアム」まで

掲載予定 11月1日消印有効まで▶Vol.61で発表

新登場 ポルシェチャレンジ

ルール 「Time Trial」モードでラップタイムを競う。正式募集をするのは、「USA」の「Normal」と、「Japan」の「Long」の２コース。難易度ほか設定は自由に決めていいぞ。

申請記録 『ポルシェチャレンジ』と明記し「ラップタイム／選択したコースとタイプ（NOMAL／LONG／Inter-active）／ATかMTか」を書こう。正式募集コース以外も集計は行う。

しめ切り▶1月4日消印有効

急げ！ グラディウス外伝

ルール 「1PLAYER」モードのスコアを競う。カンストした場合は、カンスト達成ステージの早い方を勝ちとするぞ。２Ｐ乱入は禁止だけれど、設定は自由に決めてＯＫ。

申請記録 『グラディウス外伝』と明記して「スコア／何周目の何面まで進めたか／使用自機／使用シールド／選択した難易度」を書こう。スゴイ記録を待ってるぞ！

しめ切り▶11月1日消印有効

募集中 クールボーダーズ2

ルール① 「FREE RIDE（1P）」の「SUNSET DOWN-HILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてＯＫ。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール①と明記して、「TOTAL／TIMEとTRICK／使用キャラ／使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのは忘れずに。

ルール② 「ONE MAKE JUMP」「CONTEST」の3種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の（合計4つの）合計を競う。設定などの条件はルール①（左）と同じだ。

申請記録 『クールボーダーズ2』ルール②と明記して、「合計点数／合計する前の４つそれぞれの点数／選択したキャラ／選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは▶12月1日消印有効

●10大記録を塗り変えよう！：このコーナーでは、過去に掲載したすべての種目で集計作業を続行しているので、10大記録をはじめとする超記録を更新したら、ドンドン報告を聞かせてね。もちろん、「トップには及ばなかったんですが、自己記録を更新しました」という報告でも大歓迎なので、誰かに自分のがんばりを聞いてほしいという人も、気軽にハガキを出そう！

●尋ね人：Vol.47の「レイジレーサー」ルール④で優勝した安藤孝治さん（大阪府）。どうしてもご連絡がとれませんので、これを見たら編集部まで住所と電話番号をハガキでご一報ください。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

さりげない色で迫りましょう。心に映る貴方の気持ち。あぁ４Ｃのワザの全てを、いつも忘れずくじけずに。愛のためにハガキ描き。ポエム。

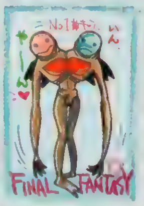
▲千葉県　柴田恭子さん：イロイロな試みがちゃんとこなされてるので、キャラに魅力を感じた人は即買いでしょう。それにしても芸能関係の仕事は大変ですよね。プレッシャー大きいし。いや、出版も厳しいですが、精神的にはかなり楽ですからねぇ。

◀千葉県　ぴえろさん：女の子みんなカワイイですよね。強いですけど。

◀神奈川県　ユドウフさん：彼女のワザ、ハデでいいですよ。威力あるし。

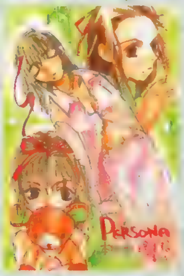
◀静岡県　けどこのさん：遠くを眺める2人。「2」では登場するんでしょうか？

▼山形県　小豆南瓜さん：強いですよね。ヤな動きだし。



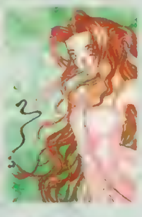
▶北海道　藤崎啓さん：彼女の真実を見つけてあげないと。

▶東京都　呉竹2号機改さん：モモ人気高いです。ニーナよりも……？



▶宮城県　一郎あきらさん：クマのヌイグルミは大事ですよね。よく考えなくても人気あります。

▼千葉県　５４３３さん：マテリアに引き寄せられる彼女。



◀福島県　くさかべゆかりさん：タークスで何してたんでしょう？　彼。

◀福井県　亀霧なみさん：帽子の暗闇の下はこんなになってたんですか？　……だったらいいんですけど……怖かったら……。

◀愛媛県　かへえ。さん：2人一見仲悪そうでいて、実は仲いいですよね。クラウドはモテモテだけど。

▶岩手県　りばいあさん：引っ張られ加減がカワイイので、です。

◀大阪府　タカハシデュンさん：男子パーティですね。マキちゃん可愛がられてます。

◀北海道　伊夜さそりさん：彼はがつがつモンスターの肉食べてるんですよねぇ……。

◀埼玉県　鳥さん：前作は格闘ゲームとしてレベル高かったんですけど……。

◀茨城県　八城隆史さん：接近戦中心に育ててあげましょう。

◀愛知県　とものさん：このかぶりモノがステキすぎです。ガーガー。

◀高知県　沙無孫さん：さて「97」はいつ頃移植されるのでしょう？

◀埼玉県　すばるれいかさん：彼女は何を考えていたのでしょう？

◀埼玉県　ひうらむとさん：ちょっと作りが古かったですけどキレイですよね。

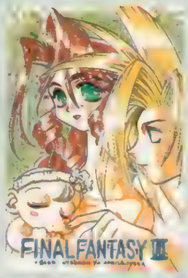
◀大分県　梶倉まさとさん：燃える男。「2」でも大活躍なんでしょうか？

▶滋賀県　ごぢうりさん：「R」でも人気？　編集部でも熱い漢たちがいます。

▼埼玉県　弘野久美子さん：カワイイですよね。コレで後半もっと彼女がらみのイベントがあれば……。

▲千葉県　ちゃっぷ2世さん＆ＫＩＲＩさん：オールスターキャストです。女の子多いですよね。

▶滋賀県　ＺＷＥＩさん：ちょっとイヤな恋の始まりです。



▶宮城県　うつのみやさおりさん：もし2人が幸せだったら……。

▶北海道　ＴＯＭＹさん：彼女が一番長寿なんですよねぇ……。

●カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。(1)：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。(2)ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。(3)：掲載される

▲福岡県 櫻璃さん：中身はどうなんでしょう？

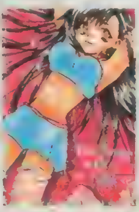
▼兵庫県 蒼龍聖羅さん：まゆ毛剃ってるんでしょうかねぇ？

▲愛媛県 むにゃんさん：涼しげな目をした主人公です。

◀沖縄県 辻槻景太さん：妖精さんに仕事させておくと楽です。

◀大阪府 紅阿夏さん：「4」ってまだなんでしょうかねぇ？

▲京都府 葛柳慎吾さん：「FFⅦ インターナショナル」彼やユフィのイベントが増えてれば、もっともっと盛り上がったと思うんですけど……。クラウドとザックスのイベントも嬉しいですけどねぇ……。せっかく育てたキャラがあまり活躍してくれないのは…。



▲岩手県 橘かなんさん：衣装変えたキャラも見たいです。

▼山口県 深坂猫ノ助さん：チコリも人気高いです。

▲東京都 野々海ちなさん：やはり天使なのでしょうか？

◀北海道 村上夏樹さん：見てもらいましょう。序盤は頼りになります。

◀愛知県 とものさん：まるで女の子のようなヒップライン。ラムザ……。

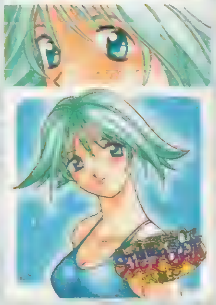
◀茨城県 美波さん：2刀流です。かなり強引ですがカッコイイのでステキです。ソルジャーの剣ですし。

◀神奈川県 貞雅さん：アルカードカッコヨスギです。父を倒し、この手に安息を！

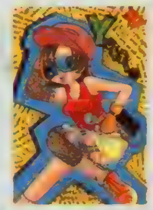
◀埼玉県 HAPPYさん：上を向いて走るエアリス。コレで躓いて転んでも、またすぐ起きあがって走り出すのでしょう。それが彼女のいいところです。きっと。

◀岡山県 のぶすけさん：折り鶴ですから。ピシッ！

◀東京都 バー子さん：その先には一体何があるのでしょう？ 求めていた答え？ それとも……？

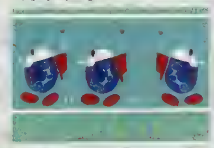


▲埼玉県 矢渡さん：彼女最初はそっけないですからねぇ。親しくなると嬉しいわけです。おかげとか言ってくれるし。

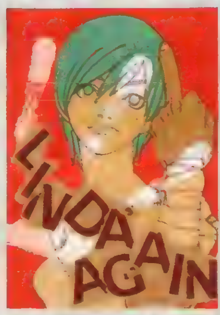


◀香川県 皇月さん：将来はジャーナリスト？ 追っかけレポーター？

▼大阪府 哀さん：ガンバってる感じです。１匹逆に動いてますけど。



◀山口県 深坂猫ノ助さん：さてそろそろ、盛り上げてもいいんじゃないでしょうか？ まだ？

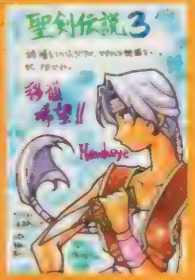


▲東京都 山師さん：このポーズが似合います。下品で野蛮でかつ愛らしいのは彼女くらいでしょう。

▼茨城県 綾乃みさきさん：自然豊かなふるさとの街。ってなんだか演歌みたいですけど（笑）。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、こちらあてでハガキをどうぞ！



◀岩手県 飯鋼さん：PSでもワキワキ動きますよね。

▲長野県 湖山たみさん：懐かしいですねぇ……。床部ライターには座談会参加者が３名ほどいます（笑）。

◀埼玉県 潮屋点子さん：同じSFC作品なワケだし、「Ⅴ」「Ⅵ」はいつ移植されてもおかしくないと思うんですけど。でも戦闘のムチャクチャ速い「Ⅱ」なんていうのもやってみたいですよね。ムチャクチャ絵の綺麗な「Ⅰ」とか。楽しそう。

▲福岡県 与介さん：そんな……トホホな……まあ、その通りなんですけど……。

PlayStation™

恋のパズルを組み立てて

豪華声優陣で贈る、撮影アドベンチャーゲーム、

初回特典
初回版を
買ってくれたみんなには
限定特典の
超特大(120×90cm)オリジナル
描き下ろしポスター
が付いてくるよ!!

♪テーマソング
『二人の時間(とき)を永遠に』
神崎 唯(菊池志穂)

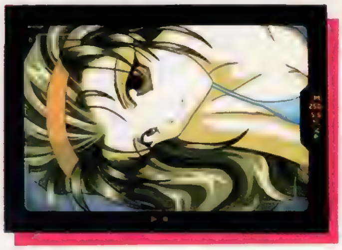
神崎 唯	(菊池 志穂)
花咲 早苗	(宮川 香月)
黒木 レイ	(山田 美穂)
神庄 千冬	(松下美由紀)
ユグドラル双樹	(瀧本富士子)
園浦 可奈莉	(藤野かほる)
佐藤 涼子	(田村ゆかり)
如月 玲香	(神宮司弥生)

会話シーン

豪華声優陣によるフル音声の会話シーンが女の子の魅力を倍増!うまく会話を進めて女の子をゲットだぁ~!

撮影モード

テレビ画面の4倍のサイズで贈る迫力の撮影シーン!かわいい女の子のムフフ♥な姿を撮りまくれっ!



対戦モード

かわいいチビキャラの動きが必見のジグソー対戦!他のシーンとは一味違った女の子の魅力が満載!

美少女対戦ジグソー
どきどきシャッターチャンス☆
~恋のパズルを組み立てて♡~

'97年10月23日発売
5,800円(税別)

株式会社日本一ソフトウェア
〒509-01 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2-128-1 信廣ビル1F
TEL:0583(71)7239 FAX:0583(71)9309

"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

秋の夜長は、読書とゲーム。そんなアナタに贈る、最新ゲームの超攻略集。きっとアナタの役に立つ情報が満載。疑問に思ったり、先に進めず困ったときは、迷わずこのページを開いてください。すべての悩みが解決しますよ。

©CAPCOM CO.,LTD

ブレス オブ ファイアⅢ

『BOFⅢ』のストーリー中盤までの攻略法&ラーニングスキルを大紹介! これを参考にすれば感動的なエンディングを見られる日も近いぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

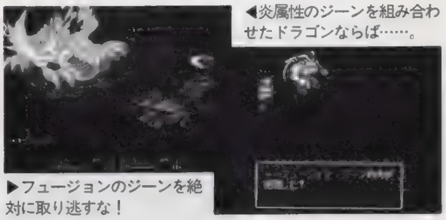
途中で次の目的地がわからなくなったという人もこれでバッチリ。今回攻略した内容を読めばストーリーをスムーズに進められるハズだ。ほかにもラーニング可能なスキルを紹介しているのでぜひとも参考にしてほしい。あと、ドラゴンジーンを全部集めるとある人物が師匠になってくれるので、がんばって集めよう。 (小岩)

発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
RPG	▶MC(1ブロック)

ストーリー中盤までのイベントを徹底攻略!

シナリオチャートその1 ◉ダウナ鉱山

幼年期が終了するとすぐに青年期へと移り変わるぞ。最初のダンジョンであるダウナ鉱山では、初めからガーランドが仲間にいるので戦力的には何も問題ない。地下2階に登場するボスも、リュウの力を使えばなんなく倒せるハズだ。あとは地下2階から外に出ればここはクリアだ。



◀炎属性のジーンを組み合わせたドラゴンならば……。

▶フュージョンのジーンを絶対に取り逃すな!

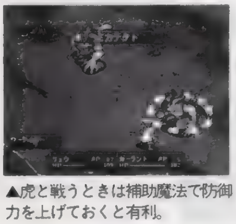
シナリオチャートその2 ◉闇市

闇市で最初にすることは情報収集。ここでは、南に位置するオウガー街道に通行人を襲う虎が出没するという情報を得られるぞ。また、しばらくリュウとガーランドの2人で旅をすることになるので、回復アイテムなどは多めに用意しておこう。これからは強敵が多くなるぞ。

▲多少値段が高くてもお金を稼いで装備や道具を整えよう。

シナリオチャートその3 ◉オウガー街道

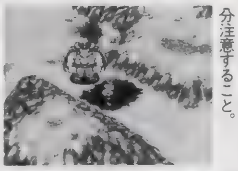
闇市で情報を仕入れたらさっそくオウガー街道へ向かおう。先に進んでいくと噂の虎が現れて戦闘に突入するぞ。この虎は攻撃力が高く非常に素早い。ちゃんとレベルを上げておけば苦戦することはないが、そうでない場合は装備を強化するなど準備を整えてから挑むこと。



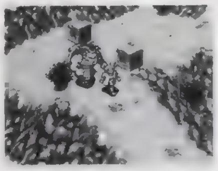
▲虎と戦うときは補助魔法で防御力を上げておくと有利。

シナリオチャートその4 ◉リヴェット山

この山で特に注意しておきたいのがグミダインというモンスター。ほかの敵に比べてすべてのステータスが非常に高い。しかも、HPが減ると逃げるか、残りHPの分だけダメージを与える「あいうち」を使ってくるので、戦闘では注意しよう。



◀この落とし穴には十分注意すること。



▶マップ自体は狭いので一気に駆け抜けよう。

シナリオチャートその5 ◉マクニールの村

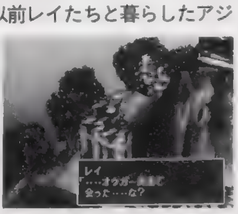
天使の塔を目指して旅をするリュウたち。だがウィンディアに続く街道は封鎖されているので、マクニールの村に向かおう。そして、宿屋に入るとオウガー街道に現れた虎が今度はシーダの森に出没するという情報を聞くことができるぞ。

◀犯罪者を逃がさないように街道は封鎖状態。

▶宿屋の主人に虎の退治を依頼される。

シナリオチャートその6 ◉シーダの森

村の宿屋で虎の退治を依頼されたらシーダの森に直行。森に着いたら、以前レイたちと暮らしたアジトに行こう。そこでレイから、リュウとはぐれたあとのいきさつを聞くことができるが、すぐに姿を消してどこかに行ってしまうのだ。そのあとマクニール邸でニーナと再会する。



▲オウガー街道に現れた虎の正体はレイという真実を聞かされる。

シナリオチャートその7 ◉マクニールの村

レイとの再会を果たすが、レイはマクニールの村でズルスルを襲ってマクニール邸の方角に逃げて行く。それを追って行くと屋敷の前にニーナがいて、事情を聞いた彼女はリュウに協力してくれるぞ。ニーナが仲間になったらレイの復讐劇を止めるため、再びリヴェット山を越えて闇市に急ごう。

▲ニーナを仲間にすれば戦力が大幅にアップ。

▶リュウとニーナの感動的な再会を見られるぞ。

シナリオチャートその8 ◉闇市〜関所

闇市に着くとすでに手遅れで、何人もの人々がレイに襲われている。市場の一番奥の部屋に行くと1人の男がレイの行き先が関所だと教えてくれるぞ。関所では暗殺組織の頭目をレイが襲う直前で、止めに入ると頭目が正体を現してボスとの戦闘となる。この戦闘にはレイが強制的に参加するうえに勝手に行動する。運が悪いときなどは虎に変身して味方を攻撃してくるので、ボスよりも注意すべき存在かもしれない。なんとか戦闘に勝利し、レイを仲間にしてから次の目的地ウィンディアを目指そう。

▲ボスの攻撃はかなり強力なので、HPの高いキャラで戦うようにしよう。

▶このボスは弱点と呼べるものはない。ひたすら通常攻撃で倒すしかないのだ。

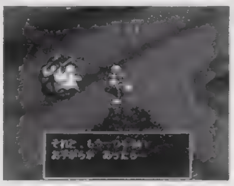
ポイントQ&A

Q:青年期に入ったあとのウィンディアの町にいる「かくれんぼ兄弟」が、どこに隠れたのかわかりません。どこにいるのでしょうか?

A:「かくれんぼ兄弟」の長男バイスはダウナ鉱山の洞窟に隠れています。次男のラングはウィンディア城の地下墓地、長女ウィンはジャンク村に、次女のリーはウィンディアの関所にいますよ。全員見つけたあとウィンディアでバイスに話しかけると弟子入りできて、スキルではなく便利なシフトを伝授してくれます。

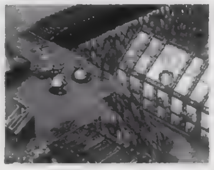
シナリオチャートその9◉ウィンディア城下町

天使の塔に行くには、ウィンディアの関所を越えなければならないぞ。関所を通過するには通行手形が必要となるので、ウィンディア城下町に行こう。すると、ニーナが「通行手形をもらうには何か1つ手柄を立てる必要がある」と言うので、ミニプラントに行くことになるのだ。


▲手柄を立てるため最近異変が起きたというミニプラントに行こう。

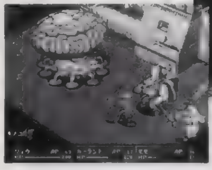
シナリオチャートその10◉ミニプラント

ミニプラントに着いたら、1番奥の建物に入って暖炉のふたをモモのバズーカで破壊しよう。その奥にハシゴがあるので下りて行くと地下に秘密の研究所がある。そして、最深部に到達するとモンスターと化したミニプラントの所長と戦うことになるのだ。


◀ダッシュすれば石の転がる飛距離が伸びる。

◀このイベントではモモが重要なカギを握る。

▼ちゃんとモモのレベルを上げておかないとボス戦で苦戦することに……


▲ミニプラントの地下には、パワーのジーンが隠されている。取り逃さないようにしよう。

シナリオチャートその11◉ウィンディア城

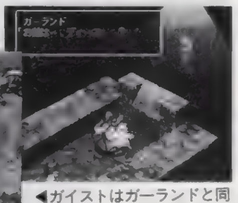
ミニプラントのイベントが終了したらウィンディア城に行こう。手柄を立てた褒美として通行手形をもらえるぞ。そのあとにレイが幼年期にニーナをさらった一味として追われることになるが、地下に下りていけば城から脱出できる。脱出したら関所を越えて天使の塔へ。

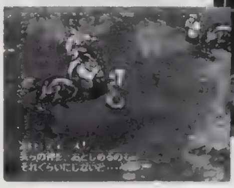
▲城の外に出たらこの場所に用事はないので先に進もう。

シナリオチャートその12◉天使の塔

ガーランドを連れて天使の塔に入ったら階段を上がって最上段を目指そう。すると、ディースという女性の幻影が現れ「封印を解け」という言葉を残して消えてしまう。ディースの封印を解くにはガイストというガーディアンに会う必要があるのだ。彼は塔の南西にある海岸に沿って進んだ場所にいるぞ。

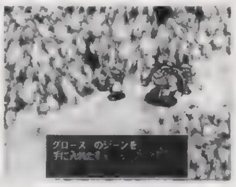
▶このディースという女性、実は「I」にも登場している。




◀ガイストはガーランドと同じ竜族を滅ぼした一族の1人。

シナリオチャートその13◉タイドパレス

ガイストのいるクリフに向かう途中にある自然洞窟がこの「タイドパレス」。このダンジョンは時間で潮が満ちたり引いたりするぞ。潮が満ちないうちに洞窟を抜けないと、潮が引くまで待つはめに…。出現する敵のほとんどは雷属性の攻撃に弱いので、ニーナを連れていれば楽勝。


▲出口付近にジーンが落ちているので必ず拾っておくこと。

シナリオチャートその14◉クリフ

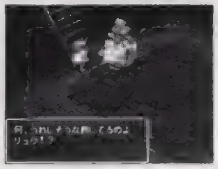
ガイストは1番奥の部屋にいるので、事情を話すと快く協力してくれるぞ。だが、ディースの封印を解くためにはガイストを倒さなければならないのだ。戦闘はリュウとガイストの一騎打ち。ガイストは炎を使った攻撃が得意なので、当然その逆の属性で攻撃すれば……。

▲ガイストはたいまつの炎を吸収してHPを回復する。

シナリオチャートその15◉天使の塔

ガイストを倒して天使の塔に行くと、ディースに施された封印が解かれている。ディースに話しかけると、竜族を滅ぼすようガーディアンに指示した神について語ってくれる。そのあとディースは、ズブロ火山に行ってしまうので、あとを追いかけよう。ズブロ火山は天使の塔から南西の方角にあるぞ。

▼ディースの裸を見て顔を赤らめるリュウにニーナが嫉妬。



▲ディースは竜族のことや神の正体についてかなり詳しい。

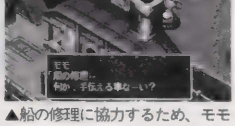
シナリオチャートその16◉ズブロ火山

ズブロ火山に着いたら神殿に入ろう。神殿の奥にある石碑に触れるとディースのもとへとワープできるぞ。このイベントでは外海の向こう側にガーディアンの崇める神がいると知ることになる。あと、ディースは師匠の1人で、魔法を中心としたスキルを伝授してくれるのだ。

▲ストーリー終盤になるとディースへの弟子入りが可能になるのだ。

シナリオチャートその17◉ドック

外海を渡るためには船が必要。船を手に入れるには、まずドックに行ってベイカーに話しかけよう。すると、故障した船さえ修理すれば譲ってくれると言うので、部品を集めるためさっそく機械浜へ。ちなみに機械浜に入るにはドックの親方の許可がいるので忘れないこと。


▲船の修理に協力するため、モモが一時的にパーティから抜ける。

シナリオチャートその18◉機械浜

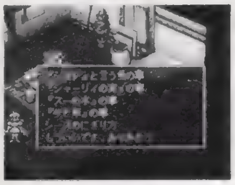
機械浜にはガーランドを連れていくこと。海岸に流れ着いた機械を引き上げるため、ガーランドの力が必要になるのだ。だが、機械を引き上げたつもりが、実は魚の化け物でそのままボス戦に突入してしまう。このボスは姿こそ魚だが、雷が弱点というわけではないので、注意。ボスを倒したら、部品集め。機械浜やドックの中などあちこちにあるぞ。全部集めたらモモの所へ持って行こう。

◀部品は必ず物陰に隠れているので注意深く調べることが大切だ。

▶とにかくHPが多いボス。補助魔法で攻撃力を上げて一気に倒せ。

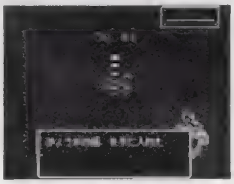
シナリオチャートその19◉パーチ

ドックで船を手に入れたものの、外海を渡ろうとしても海が荒れていて不可能。外海を渡るためには伝説の船乗りの力が必要なのだと言う。その船乗りの居場所を知っているのが、このパレスの村長。ただ、ウィンディアの名物料理シースをご馳走しないと教えてくれないぞ。


▲メーカース峡谷の橋の下にシースの作り方を知る人物がいる。

シナリオチャートその20◉伝説の船乗りが住む島

伝説の船乗りが住むという島は数々の岩礁に囲まれている。うまく船を操作して島にたどり着いたら伝説の船乗りが出迎えてくれるぞ。だが、この人物は船乗りではなく外海からこちらの大陸に流れ着いた放浪者で、黒船に乗れば外海を渡れる可能性があると教えてくれる。


▲岩と岩の間に宝箱があるぞ。中には氷属性の装備が入っている。

シナリオチャートその21◉黒船

黒船の中に入って奥へ進むと、多くの仕掛けがリュウたちの行く手を阻んでいる。特にクレーンを操作して先に進むという仕掛けは要チェック。クレーンが設置された部屋には4つのコンテナがあって、3つ積み上げれば先に進めるのだが、4つ目のコンテナを壊すと中から宝箱が出てくるのだ。宝箱の中にはかなり貴重なアイテムが入っているので、絶対取り逃さないように。

▲航海中にボスが襲って来るが、水系モンスターの弱点武器で攻撃すればOK。

◀仕掛けの数は多くても単純なものばかりなので、冷静に対処すれば簡単に突破できるぞ。

ポイントQ&A

Q：弱点がわからずに苦戦してしまうモンスターが多いのですが、何か良い方法はないのでしょうか？　あったらぜひ教えてください。

A：このゲームでは属性が戦闘に勝利するための大きなカギとなります。いろいろ試すのも1つの方法ですが、敵の出現する場所や攻撃方法等から弱点を予想しましょう。例えば、鳥なら風に弱く、火山に出現する敵は氷に弱いといった感じです。また、1度戦った敵ならモモの「識別」で弱点を確認できるので活用してください。

外海を渡るまでにラーニングできるスキルを大紹介!

ストーリーを進めていて、敵からラーニングできるスキルを見逃している人も多いハズ。そこで、今回の範囲までに判明しているスキルをすべて紹介するぞ。これを参考に今まで見逃していたスキルをラーニングして戦力を強化しよう。また、これでも全体の半分にも満たないので、ほかのスキルもがんばって探してみてほしい。

ラーニング1 ねる

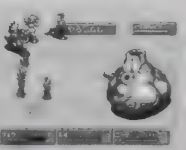
シーダの森などに出現するめだまグミが10ターンたつと使ってくる。HPとAPを回復する効果を持っているが、回復量が少ないため、あまり実用的とはいえない。

ラーニング2 パム

めだまグミと同じくシーダの森によく出現するメイジグミが定期的に使うスキル。威力は低いが、賢さの高いニーナやモモに覚えさせればそれなりに役立つだろう。

ラーニング3 やる気なし

ストーリー序盤でよく現れるダメゴブリンからラーニングできるぞ。だが、使っても何も起こらないという妙なスキルなので、無理をしてまで身に付ける必要はない。



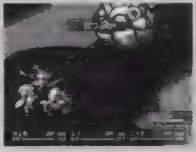
ラーニング4 めいれい

マクニールの村周辺に出現するゴブリンエリートが使う。混乱した敵や特定のキャラに命令することで、攻撃目標を誘導できるのだ。

◀虎に変身したレイに使うと効果的。

ラーニング5 めつぶし

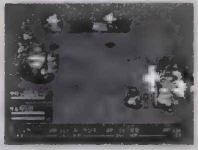
シーダの森に現れる、めつつきがよく使う。当然、盲目の効果があって、めだまグミに使って経験値をアップさせるという使い道もある。



◀攻撃力の高い敵も盲目にすれば楽勝。

ラーニング6 邪気

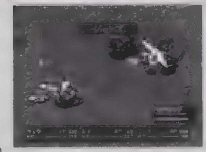
グラウス山の洞窟に出現する、ぐんたいこうもりが使う。スキルのみねうちなどを使ってこうもりのHPを1/5以下にすると使うのだ。



◀邪気を受けた相手はゾンビとなる。

ラーニング7 ジャンプ

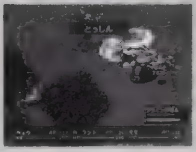
ジャンプは威力がランダムで、まれに大ダメージを与えることもあるが、扱いにくいのが難点。マクニール邸に出現するゴキが頻繁に使う。



◀実用的ではないので使わないほうが○。

ラーニング8 とっしん

モモの塔に出現するアーマーポチが使ってくる。防御力が高いほど威力が増していくが、命中率が低いため、外れることの方が多い。



◀防御力の高いガーランドが覚えよう。

ラーニング9 ダブルヒット

2回連続で敵を攻撃できるうえにAPの消費も少ない便利なスキル。ウィンディア地方で出現するナッツファイターからラーニングできる。

◀ストーリー終盤まで十分通用するぞ。

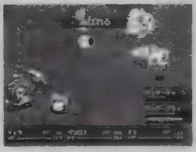
ラーニング10 はいすいのじん

モモの塔に現れるやけっぱちオークが使う。使用すると攻撃力が大幅に上昇するが、防御力が0になってしまうので、使いどころに注意。

◀ダブルヒットと組み合わせて使おう。

ラーニング11 あばれる

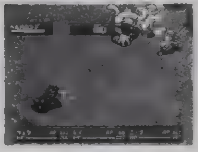
HPを半分にして敵全体を攻撃するスキルだが、残り1体になったときに使うのが効果的。モモの塔に出現するハイパーポチが使ってくる。



◀HPが多いペコロスに覚えさせよう。

ラーニング12 休む

廃棄物処理場に出現するめだまバルブからラーニング可能。上記の「ねる」と同じように、HPとAPが少ししか回復しないのが残念。



◀覚えたところで一度も使わないだろう。

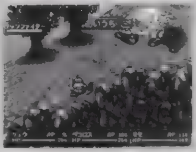
ラーニング13 黒の炎

妖精の森に出現するヌイグルミが使う。ただし、リュウのレベルが50を越えていないと使ってこないので、覚えるのは終盤以降になるだろう。

◀普段は動かないヌイグルミだが…。

ラーニング14 あいうち

残りHPの分だけダメージを与えるスキルで、リヴェット山に出現するグミダインのHPを減らせば一定の確率で使ってくるぞ。



◀最大HPが高いキャラに覚えさせよう。

ラーニング15 烈風撃

ズブロ火山に出現するリザードマンがたまに使ってくる。風属性の特徴を持った直接攻撃でかなり強力。APの消費も少ないので便利。

◀烈風撃は鳥などの敵に効果抜群。

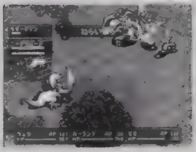
ラーニング16 とびげり

使用するキャラの素早さに応じて威力が変化するスキルで、天使の塔に出現するトリックスターからラーニングすることができるぞ。

◀レイのような素早いキャラ向けの技だ。

ラーニング17 ねらい撃ち

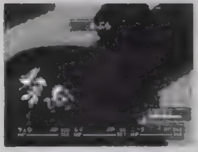
とびげりと同じでトリックスターからラーニング可能。命中率がかなり上昇するのだが、攻撃力は約半分まで下がってしまう。



◀敵を確実に倒したいときに重宝するぞ。

ラーニング18 あぶら

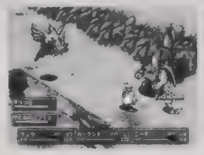
ダウナ鉱山でヒルオウとインセクターが一緒に出現すると使ってくるぞ。あぶらを浴びたキャラは炎属性の攻撃に弱くなってしまう。



◀弱点のない敵でもあぶらを使えば……。

ラーニング19 のうけずり

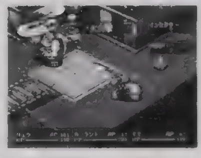
のうけずりを受けたキャラクターは賢さが大幅にダウンしてしまうぞ。リヴェット山に出現する、ずつつきからラーニングできるぞ。



◀ニーナやモモが比較的狙われやすい。

ラーニング20 火炎撃

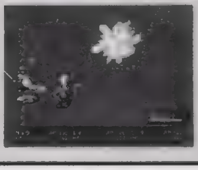
炎属性の特徴を持った直接攻撃で、威力が高いうえに消費AP1はお得。ミニプラントに出現するインセクターが一定の確率で使う。



◀辛抱強く待てばそのうち使ってくるぞ。

ラーニング21 夢氷撃

機械浜に出現するボトルファイターがよく使ってくる。氷属性の直接攻撃で、眠りの追加効果を秘めたスキル。消費APも少なめ。



◀追加効果を秘めた珍しいスキルだ。

ポイント Q&A

Q：同じ師匠に2人以上弟子入りしても1人にしかスキルを伝授してもらえないのですが、なぜでしょう？

A：スキル自体はパーティに1つしか持てないようになっています。たとえ同じ師匠に2人で弟子入りしても伝授されるスキルは1つというわけです。また、伝授されるハズのスキルをすでに敵からラーニングしている場合も、師匠はスキルを伝授してくれないので覚えておきましょう。

実況パワフルプロ野球'97開幕版

今回は野球人生を彩る各種イベントや、昇格システムのデータを大公開。選手育成のコツをつかんで、最強の超人選手を作りあげよう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「清原に念力を送る会」と題し、昨年清原を阪神に呼ぶために、阪神ファン数人でお好み焼きを食いながら、清原に念力を送った。結局、清原には念力が届かなかったが、コナミの念力は届いたらしい。ペナントモードで最多三振王だった清原は、現実でも……。これはコナミの「清原はこうあってほしい」という念力に違いない。(運)

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC（5ブロック）／2P対戦可

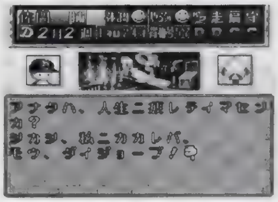
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.(社)日本野球機構公認 IBN BIS 日本野球公式記録使用 東京ドーム公認

各種イベントと昇格システムを把握してサクセスをつかめ!!

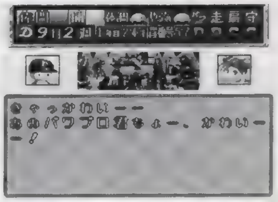
イベント

◉イベントをこなして能力アップ!!

イベントには発生条件があるが、ランダム性が強く、思い通りに発生させることはできない。定期イベントとしては、主人公の誕生日や初詣などのイベントがあるものの、多くのイベントはやり込まないと見ることができないのだ。ここでは数あるイベントの中から50個をセレクト。やり込めば、どのイベントにどんな効果があるかわかるので、選択肢があるイベントでは、どちらを選べばベストな状態になるのかを覚えておこう。練習だけではなく、イベントによる能力アップを利用することも、超人選手育成に不可欠な要素なのだ。また趣味では主にやる気が回復するが、それ以外の効果もあるので調べてみよう。



▲ダイジョーブ博士の改造手術に成功すると、大幅な能力アップが望める。でも成功するかどうかは時の運なのだ。



▲それぞれの趣味によって、さまざまな効果がある。コスプレパーティでは女の子にモテるだけじゃない？

キミはすべて見たか？ これが主要イベント51だ!!

イベント名	投・野	発生時期	内容
彼女と別れて入団	投手 野手	1年目1月	入団時に彼女がいると発生。彼女の「いつか迎えにきてね」に対して、「はい」と「いいえ」の選択肢がある。
女の子と出会う	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女がいないときに、ランダムで発生。主人公が球場に向かう途中、女の子とぶつかり彼女になってくれる場合がある。
彼女に電話①	野手	1～3年目 2月～11月	彼女に「体を大事にしてね。あなた1人の体じゃないんだから」と言われる。体調とタフ度が＋20。
彼女に電話②	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女に電話して、「もう電話してこないで」と言われると、ふられてしまう。恋の病にかかっていると治る。
彼女に電話③	投手 野手	1～3年目 3月～10月	彼女から「映画に行きませんか」と誘われる。映画に行くとお守りがもらえるが、サボりぐせがつく。
彼女に電話④	投手 野手	1～3年目 11月～2月	「がんばってね。早くあなたの姿をテレビで見たいわ」と言われると、不眠症、ホームシック、サボりぐせが治る。
彼女に電話⑤	投手 野手	1～3年目 2月～11月	「あたしのこと好き？」と聞かれ、「はい」と答えると不眠症とホームシックが治る。「いいえ」では、恋の病だけ治る。
彼女に電話⑥	投手 野手	1～3年目 12月	シーズンオフに電話をかけると発生し、不眠症が治る。12月4週だと1/16の確率で恋の病になる。
彼女とデート	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女に電話してデートすると、ホームシックが治る。4月～10月に野球を見ると、1／16の確率で恋の病になる。
ふた股をかける	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女が2人いるときに発生。2人目の彼女が遊びに誘ってきて、「はい」と答えると1／3の確率でサボりぐせになる。
ピアノを弾く	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女に電話をし、部屋に誘われたときピアノを弾くと、不眠症とホームシックが治る。また1／16の確率で恋の病になる。
彼女とやり直す	投手 野手	1～3年目 2月～11月	彼女と別れた直後、1／8の確率で発生。別れた彼女から電話があり、「もう1度やり直したいの」と言われる。
野球超人伝	投手 野手	3年目 2月～11月	3年目の誕生日に彼女がいる場合、誕生日プレゼントとして幻の本「野球超人伝」がもらえる。
看護婦のウワサ	投手 野手	1～3年目 2月～11月	ケガで入院中に発生。看護婦に「○○なんて聞いたことないわね～」とウワサされる。
母親に電話	投手 野手	1～3年目 2月～11月	母親からタレントになったいとこのケンちゃんと自分を比較される。1／16の確率でしゃくになる。またはやる気が＋2。
コーチの居留守	投手 野手	1～3年目 2月～11月	コーチに電話したとき、コーチ評価が48未満の場合に発生。居留守をつかわれ、1／16の確率で不眠症になる。
チームメイトと食事	投手 野手	1～3年目 2月～11月	チームメイトに電話したときに発生。みんなで飯を食べに行き、1／16の確率でサボりぐせがつく。
夜中の素振り	野手	1～3年目 2月～11月	チームメイトから夜中に素振りに誘われる。素振りを断るとチームメイトの評価が下がる。
夜中のランニング	投手	1～3年目 2月～11月	チームメイトから夜中にランニングに誘われる。ランニングを断ると、チームメイトの評価が下がる。
佐賀さんの秘密練習	投手 野手	1～3年目 2月～11月	夜中に1人で出かける佐賀さんのあとをつけると、サボりぐせ、恋の病、ホームシックが治る場合がある。
麻生君の秘密練習	投手 野手	1～3年目 2月～11月	夜中に1人で出かける麻生君のあとをつけると、サボりぐせと恋の病が治る。
佐賀さんの引退	野手	3年目 2月～11月	以前に佐賀さんのバットの話を聞いていて、コーチ評価160未満、チームメイト評価が144以上の場合に発生。
管野さんの引退	投手	3年目 2月～11月	以前に管野さんのグラブの話を聞いていて、コーチ評価160未満、チームメイト評価144以上の場合に発生。
名選手の引退	投手 野手	1～3年目 2月～11月	ある名選手の引退が発表され、そのニュースの影響でホームシックになってしまう。
3年目の焦り	投手 野手	3年目 2月	2軍にいることに焦りを感じるが、その反動でホームシック、サボりぐせ、恋の病が治る。
自信を喪失する	投手 野手	1～3年目 2月～11月	周りの選手がみんな上手に見え、自信をなくしてしまう。その影響でホームシックにかかる。
クビを宣告される夢	投手 野手	1～3年目 2月～11月	監督に呼ばれてクビを宣告される夢を見る。その影響で不眠症になってしまう。
練習に嫌気がさす	投手 野手	1～3年目 2月～11月	毎日の練習に嫌気がさし、サボりぐせになってしまう。
博士の治療	投手 野手	1～3年目 2月～11月	病気になっているとき、ダイジョーブ博士の改造部屋に連れ込まれる。手術に成功すると、持病が治り、疲れがとれる。
博士の改造	投手 野手	1～3年目 2月～11月	ダイジョーブ博士の改造部屋に連れ込まれ、肉体改造手術を受けるかどうか聞かれる。手術の成功確率は1／2。
フォームの改造	投手 野手	1～3年目 2月～11月	監督とコーチから、フォームの改造を提案される。
コーチの犬	投手 野手	1～3年目 2月～11月	練習場にコーチの犬が乱入してくる。犬の相手をするかどうか選択肢があり、投手と野手では結果が異なる。
麻生君の変身	投手 野手	2年～3年目 4月～6月	麻生君がアフロヘアにして、周囲の注目をあびる。その影響で、コーチと監督の評価が下がってしまう。
戸井、麻生君の特集	投手 野手	1～3年目 2月～11月	パワ野球マガジンの2軍選手の特集ページを見て、やる気を出し、不眠症、ホームシック、サボりぐせが治る。
チームの内幕を暴露	投手 野手	3年目 2月～11月	記者から取材を受けた主人公が、チームの内幕を暴露する。その記事が見つかり、コーチと監督の評価が下がる。
風呂に1番乗り	投手 野手	1～3年目 2月～11月	練習後の風呂に1番に入るかどうか選択。「はい」と答えると、チームメイトの評価が下がり、「いいえ」では上がる。
部屋の掃除	投手 野手	1～3年目 2月～11月	主人公が自分の部屋を掃除すると、子供の頃の寄せ書きが見つかり、サボりぐせが治る。
呪いの人形	投手 野手	1～3年目 2月～11月	商店街に落ちている人形を拾うかどうか選択。「はい」と答えるとチームメイト評価が下がり、「いいえ」は呪われる。
謎の少年	投手 野手	1～3年目 2月～11月	練習中、主人公をじっと見つめる少年のことが気になってしまう。1／16の確率で不眠症になる。
肩(手首)の故障	投手 野手	1～3年目 2月～11月	練習中に、投手は肩を痛めて投球がおかしくなり、野手は手首を痛めてスイングがおかしくなる。
アキレス腱断裂	投手 野手	1～3年目 2月～11月	練習中、突然アキレス腱が切れ、最低6週間の入院となる。体調が40以上の場合、足をひねるだけですむこともある。
悲運の交通事故	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味を選ぶとランダムで発生。主人公が車にはねられ、最低10週間も入院し、能力が大きく下がる。
サイフを紛失する	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味を選ぶとランダムで発生。財布をなくし、やる気が低下。彼女がいないと、女の子が5／8の確率で届けてくれる。
ドライブ①	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味がドライブで、彼女がいる場合に発生。楽しく過ごすと、不眠症とホームシックが治る。
ドライブ②	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味がドライブで、彼女がいない場合に発生。エンストすると、1／2の確率でケガしやすくなり、彼女ができることも。
パチンコ	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味がパチンコの場合に発生。パチンコが大当たりするか、負けるかで結果が異なる。投手と野手でも違う。
料理	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味が料理の場合に発生。主人公が作った料理をチームメイトに食べさせる。料理がうまいかどうかで結果が異なる。
骨董品	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味が骨董の場合に発生。主人公が持っている骨董品の壺を鑑定してもらう。本物か偽物かで結果が異なる。
サバイバルゲーム	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味がサバイバルゲームの場合に発生。サバイバルゲームに勝つと、不眠症とホームシックが治る。
手品	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味が手品の場合に発生。チームメイトに手品を披露して、成功すると不眠症とホームシックが治る。
コスプレ	投手 野手	1～3年目 2月～11月	趣味がコスプレの場合に発生。コスプレパーティに参加して、モテると不眠症とホームシックが治る。

ポイントQ&A

Q：初詣のおみくじで、どのくらいパラメータが上がるんですか？
A：おみくじによるパラメータの変動は以下のとおりです。大吉→体調＋30、やる気＋2、全ての経験点＋15。中吉→体調＋20、やる気＋1、全ての経験点＋10。小吉→体調＋10、やる気＋1、全ての経験点＋5。凶→体調－10、やる気－1、全ての経験点－5。なお、彼女と一緒に初詣に行った場合は、さらにやる気が＋1されます。

昇格

●1軍への昇格条件を把握しよう

1軍に昇格するためには、監督やコーチの評価を上げなくてはならない。でも、3年目までみっちり練習をしないと超人選手は作れないので、1～2年目はあまり評価を上げすぎないことが鉄則だ。その判断基準となるのは、周囲の評価コメント。表を見て、自分がどんな状況なのか把握しておこう。昇格の時期は、3年目の契約更改がベストだが、その時点まで評価を操作するのは難しい。3年目の誕生日プレゼント（野球超人伝）を彼女からもらったあとが、一般的な昇格時期となるだろう。

昇格条件

時期	条件	
1年目～2年目（5月末か8月末）	監督評価	160以上
	コーチ評価	160以上
	チームメイト評価	160以上
	［上の評価に加え、以下の条件を2つ以上満たしていること］	
	投手 スタミナ	120以上
	投手 球速	140以上
	投手 コントロール	120以上
	投手 守備力	10以上
	野手 ミートカーソル	6以上
	野手 打撃パワー	120以上
	野手 走力	14以上
	野手 守備力	14以上
3年目（5月末か8月末）	監督評価	160以上
	コーチ評価	160以上
	チームメイト評価	50以上
3年目（契約更改）	監督評価	208以上
	コーチ評価	208以上

コメント別「周囲の評価」

評価値	監督	コーチ	チームメイト
0～15	○○…？　よく知らんが…。	話にならんよ！　ダメだなアイツは！	最ッ低の野郎だぜ！
16～47	あぁ(ポジション名)だったかな?	見込みないな。まったくふざけた…。	キッタネエ野郎だぜ。
48～79	あぁ彼ね。目立たんね…。	まったくワシの言うことが…。	ヤツのことはあまり話したく…。
80～111	もっとアピールできるものが…。	ちょっと期待ハズレだなぁ。	あまり付き合いたくないな。
112～127	そこそこやるようだが…。	うーん、何を考えているか…。	ホントはいいヤツだとは思う…。
128～143	がんばっているらしいね。	まだまだこれからだな。	あぁアイツね。悪いヤツじゃないよ。
144～175	かなりイイものを持っている…。	がんばってほしいね。	割といいヤツみたいだね。
176～207	彼には非常に期待してるよ。	なかなかよくやってるよ。	仕事じゃライバルだけど…。
208～247	すぐにでも一軍に上がって…。	ワシの言うことを良く理解…。	いいヤツだよ。みんなそう思って…。
248～255	彼は素晴らしいプレイヤーだよ。	10年に1人の逸材だな。	最高にいいヤツだよ。アイツと一軍で…。

昇格操作1 コーチ　評価アップのカギは「電話」

コーチに電話すると、さまざまな受け答えにより、パラメータ（能力値や評価）が変化する。そこで各コメントによるパラメータの変化を大紹介。コーチの利用法としては主にバッドステータスを治す場合が多いと思われるが、コーチ評価を上げたいときの目安としてほしい。

コメント別パラメータ変化

①「最近、おまえはたるんでいるぞ。もっとまじめにやれ！」 →ホームシック、サボりぐせ、恋の病が治る。	⑥「人に聞いてばかりじゃだめだ。たまには自分の頭で考えてみろ！」 →コーチ評価－5、やる気－1 （1年目のみ）	⑪「ワシのようにはなるなよ」 →ホームシック、サボりぐせ、恋の病が治る。 （コーチ評価192以上）
②「今日はワシが特別に鍛えてやろう。」 →筋力＋5、敏捷＋5、技術＋5、タフ度＋4、コーチ評価＋5、体調－10、サボりぐせが治る。	⑦「今から犬を洗うところだ。手伝ってくれ！」犬を洗う手伝いをする。 →体調－5、コーチ評価＋20 （コーチ評価が48以上）	⑫「おまえのことは監督によく言っておこう。がんばれよ」 →監督評価＋15 （コーチ評価160以上）
③「なかなか勉強熱心なやつだ。いろいろ教えてやろう。」 →筋力＋2、敏捷＋2、技術＋2、コーチ評価＋10	⑧「この電話は現在使われておりません」 →やる気－1、1／16の確率で不眠症になる。 （コーチ評価48未満）	⑬「お前はもっとがんばれば、必ず一軍に行ける。そのためには練習だ！」 →コーチ評価＋10、体調－5 （2年目以降）
④「このクソ忙しいときに、電話なんかかけてくるんじゃねえ！」 →コーチ評価－15、やる気－2	⑨「ワシの車を洗ってくれるやつを探していたんだ」コーチの車を洗う。 →コーチ評価＋20、体調－10、やる気－2 （コーチ評価が96未満）	⑭「たまには一緒に酒でも飲むか？」 （はい、いいえ選択） 【はい】「わしも昔はなぁ…」 →コーチ評価＋20、体調－10 【いいえ】「ふん、そうか」 →コーチ評価－20 （2年目以降コーチ評価が172以上）
⑤「これからちょっと手伝ってくれないか」コーチの引っ越しを手伝う。 →コーチ評価＋20、体調－30 （1年目のみ）	⑩「今日はみっちりと鍛えてやる」 →筋力＋8、敏捷＋8、技術＋8、タフ＋8、体調－30 （コーチ評価160以上）	

昇格操作2 監督　試合で評価を調整するのだ

3年目まで昇格させないように、評価を調整するのは基本的なテクニック。とくに試合での調整は頻繁に行うことになるので、ここで挙げたオススメプレーを例として、評価を操作していこう。なお、1試合での評価は＋30～－10の間に固定されていて、大幅に評価を変えることはできないぞ。

おすすめプレーBEST3

		プレー	監督評価
上げろ！	投手	三振を取った	＋15
		ダブルプレイ	＋10
		内野への凡打	＋6
	野手	ホームラン	＋15
		ツーベース	＋10
		同点打・逆転打	＋10
下げろ！	投手	デッドボール	－10
		失点	－4
		フォアボール	－4
	野手	ダブル・トリプルプレイ	－5
		三振	－3
		凡打	－2

緊急企画

キミが考えた特殊能力が『パワプロ』に採用される…かも?
「あったらいいな！　こんな特殊能力」コンテスト開催!!

コナミ公認の特殊能力コンテストを開催するぞ。『パワプロ』をさらに面白くするような特殊能力のアイデアをドシドシ送ってほしい。特殊能力は実戦的なものから、笑いを取れるものまでテーマは自由！　たとえば、「100球肩(スタミナが100球しかもたない)」「ブルペンエース（投球練習時しか能力を発揮できない)」「悪球打ち(クソボールのときにパワー＋50)」などなど。それに特定選手専用の特殊能力なんかもいいね。しめ切りは11月8日（消印有効)。ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・特殊能力の名称&効果（投手・野手、各5個まで［最大計10個］）を記入して、下記のあて先まで送ろう。「パワプロ」開発チームによる厳正な審査の結果、最優秀作品（1名様）には特製パワプロジャンパー、優秀作品（1名様）には特製パワプロぬいぐるみ、そして佳作の方（5名様）には特製パワプロキーホルダーをプレゼント!! キミの考えた特殊能力が、次回作で採用されるかもしれないというビッグな企画なのだ。

あて先 223ページの「おたよりのあて先」の住所を書いて「パワプロ特殊能力コンテスト」係まで（※ハガキは1人何枚でも可！）

さらに特報　『パワプロ』ファンは「DPS・D4」も必見!

10月15日発売の「DPS・D4」には、コナミ作成によるスーパーキャラのスペシャルデータを収録!!　パラメータがMAXなのはもちろん、すべての特殊能力を持っている投手（右投げ・左投げ各1人）と捕手（右投げ両ち）を、ぜひとも使ってみよう。また、キミが作成したオリジナルチームによるリーグ戦「Dリーグ」開幕のお知らせもあるので、お楽しみに!!

ポイントQ&A

Q：最初のキャラメイクで、いきなりすごいキャラができると聞いたのですが？
A：あ、それは最初から「センス○」を持ってるキャラですね。まず投手の場合は「センス○」「チャンス○」「回復○」、野手の場合は「センス○」「チャンス○」を最初から持っていて、どちらも初期パラメータが高めになっています。でも、このキャラクターの出現確率は、1/512なので、めったに現れないと思いますよ。

リンダキューブ アゲイン

「あの動物が見つからな〜い!」とお嘆きの、全国のケンに朗報! 前号に引き続き、惑星ネオケニアのどこにどんな動物がいるかを大紹介するぞ!

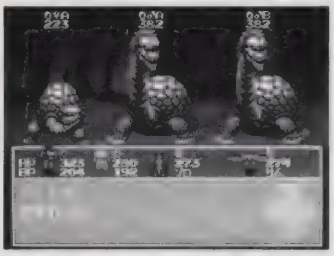
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

私はけっこう叫びながらゲームをする方なんですが、「リンダ」をやっていると「うわぁっ、ネコがッ」とか「どーもゴキブリが…」とか、一体何をやってるんだかサッパリわからないんですよね(笑)。でもまわりの困惑もおかまいなしにハマれるというのは、やっぱり面白い証拠だと思いますよ。(仕事でハマるなっつーの・ゆかマン)

発売中	▶¥5,800 ▶SCEI
RPG	▶MC(2ブロック)

箱船乗員のキミに贈る動物出現エリアガイド

発売からはや2週間、キミはどのくらい動物を集めたかな? シナリオAやシナリオBでは行けないエリアがあるためにどうしても捕獲できない動物が何種類か存在したが、シナリオCなら話は別。東、西、南のすべてのエリアが捕獲のための舞台になるのだ。そこで今回は、前号で紹介できなかった場所に生息する動物と、出現させるのに特殊な条件を必要とする動物の数々を紹介しよう。ただし、場所や方法がわかったからといって簡単に捕獲できる、というワケにはいかないぞ。レベルが足りなくて強い動物に瞬殺されたりするのはもちろん、こちらの攻撃力が高すぎて目的の動物をバラバラにしてしまうなんてこともある。R1ボタンで起動する動物図鑑を活用して、これから戦う相手に合わせた戦略を用意しておく必要があるのだ。

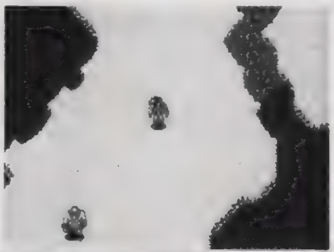


◀動物を加工して作る、特殊な効果のある肉を活用することも大事だ。

南エリア南東部

◉長い洞窟を抜けると…!?

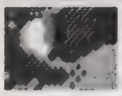
ドギファの東、ラグナロッジの南にある洞窟、ダークリバー。ここを抜けると山に囲まれた南エリア南東部に抜けることができる。ここで見られる動物は平均20レベル前後、こちらが成長していればそう怖い相手ではないぞ。また、ここには動物のほかに密猟者がウロウロしていることがたまにある。密猟者そのものはHP280前後でそれほど怖くはないが、同時に現れるイヌには注意。最大8匹出現し、〝この辺の動物になんとか勝てる〞くらいのレベルだと思わぬ苦戦を強いられることもある。注意しよう。



▶変なマスクをかぶった男が密猟者。向こうから近づいてくることはあまりない。

出現動物	コアラ	ゴキブリ	ハチ

ダグポンド



◉固有種のアヒルを狙え!

東西に分断された東エリアをつなぐS−12トンネルの南、座標S−18にある洞窟がダグポンドだ。ダグポンドには、ここでしか見られない特有の動物(こういう動物を固有種と呼ぶ)アヒルが存在する。ただし、アヒルは夏になって洞窟内が増水した状態でないと捕獲できない。ほかの季節に行っても悔しい思いをするだけなので注意しよう。アヒルはそれほど強くないので、早めに捕獲してしまうと楽だぞ。

出現動物	アヒル

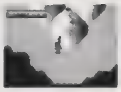
センターサンドホール

◉イヌを丸飲み! タコに注意!

南エリアB−23にある、その名の通り砂だらけの洞窟。ここに生息する動物の中でも、タコは猟犬を丸飲みにしてしまうというイヤな特殊能力を持っている。これを防ぐには、タコに近づかれたら猟犬をしまってしまうほかない。そばにほかの動物がいるときには特に注意しよう。また、サソリが生息している流砂の底から抜けるには、ダッシュするしかない。残りHPにはくれぐれも気をつけておこう。

出現動物	サソリ	タコ

サマキア

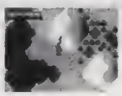


◉弱い動物は特殊能力で!

サマキアの洞窟は、奥の方がアリの巣になっている。このアリ、レベルの高い個体でもHPが25前後しかなく、普通に殴ったのではすぐ飛び散ってしまう。そんなアリの捕獲には、疾風カッターなどのダメージが小さい特殊能力を使おう。猟犬に命令できるようになっていればさらに確実。また、ここにいるウニからは、HPを消費するものの攻撃力のえらく高い体毛ミサイルを覚えられるぞ。

出現動物	アリ	アリクイ	ウニ

ウルマ

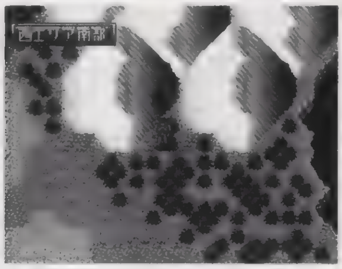


◉トラマスクでトラになれ!?

西エリアの南西にあるD−10、D−11、E−12の3つの洞窟の総称がウルマだ。ここに生息する固有種の中でも、一番の魅力はA級保護指定動物のトラ! 相当奥の方へ進まないと見ることはできない上になにしろ強く、最低でも23〜24レベルはないと勝てないぞ。トラのメス3匹で作れる頭防具〝トラマスク〞をかぶることは、まさに自らがトラとなった証なのだ。

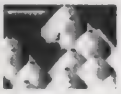
出現動物	エイ	トラ	サイ	マンボウ	ヘビ

▲特殊能力なしにトラに勝つのは難しい。回復用のアイテムなども、少し多めに用意しておこう。



▲実は、ウルマには4つ目の出入り口がある。ここを抜けた先にいる動物ははたして…?

ダークリバー

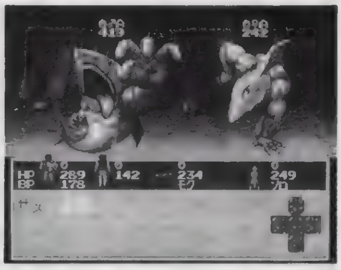


◉固有種の宝庫! さあ捕獲だ!

ラグナロッジに通じるトンネルの南方にある山脈の切れ目から湖を渡った先、J−18エリアにある洞窟がダークリバー。ここは表にあげた動物のほかにもカメやワニなどが出現する水棲動物の宝庫。動物の強さに相当の差があるので、強い動物はともかく弱い動物の捕獲には工夫が必要だ。また、ネコは地下2階にしか出現しないので注意しよう。

出現動物	マイマイ	エビ	ネコ	ハマグリ	サメ	ヒル

▲弱い動物代表・エビ。メスの特殊攻撃は装備品をダメにしてしまう。速攻でカタをつけたい。



▲強い動物代表・サメ。カメやヒルなども強敵だ。こういう動物が集団で出てくると手に負えない。

ポイントQ&A

Q:バードラインのシュートサービスってなんですか?

A:シュートサービスとは、そのエリアの好きな場所に空から運んでもらえる、というサービスです。例えば、ダークリバーを抜けずに南エリアの南東部に直接運んでもらう、なんてことも可能です。ただし、1回の利用ごとにお金がかかるうえに、帰りは歩いていくしかないので、サイフの中身と自分のレベルに注意して使いましょう。

©Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics,Ltd.

ただ歩くだけではダメ!　特殊な条件で出現する動物たち!

◉発想を転換せよ! 意外な所にいるタイプ

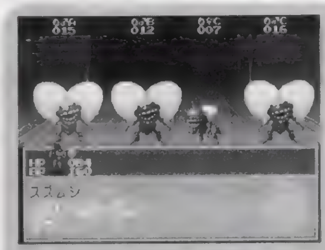
発見するために特殊な条件が必要な動物の中から、まずはちょっとした発想の転換で見つけることのできる動物3種をその出現条件と共に紹介しよう。もちろんこの中には、普通に分布している動物と同じくむやみに強いものや、やたらと弱いものがいる。特に弱い動物の捕獲は難しいはずだ。基本的にはわざと弱い武器を装備する、あるいは素手で殴る、レベルの低い猟犬を登録してそいつに攻撃させるなどの方法がある。また、意外と忘れがちなのが動物登録で身につく特殊能力だ。攻撃力の低い特殊攻撃などは、レベルの低い動物を捕獲するときに意外と重宝するぞ。ほかにも、こまめに動物商をのぞいてみる、代行ハンターを利用してみるなど、自分なりの方法を見つけていくのも面白いだろう。

腐肉で誘え! ハイエナ

ハイエナは、西エリアの北側に広がる大湿原地帯をねじろにしているが、めったにプレイヤーの前に姿を現さない。死体などから肉をあさってうろつく、このハイエナをおびきよせるには、腐肉を持っている必要があるのだ。動物を加工した肉は、季節が過ぎると腐って腐肉になる。それを持って西エリアの大湿原にいけば、腐肉の匂いに誘われてハイエナの方から近寄ってきてくれるのだ。

▲腐肉があれば勝手に近づいてくるので、いつのまにか捕獲していた人も多いのでは?

なぜ箱船に!? スズムシ



▲スズムシは超音波ウエーブや疾風カッターといった攻撃に、ある程度耐性を持っている。

箱船の動物登録保管室。2年目以降の秋にここに上がってみると、どこからともなく鈴の音が聞こえてくる。その音の主こそがスズムシなのだ。なぜ箱船の中に現れるのか?　そのへんの理由は不明だが、普段は動物登録室にしか行かない箱船の中に、まさか動物がいるとは誰も思わないだろう。HPが低いわりに大量に出現するので、特殊能力を使わないと捕獲するのは難しいはずだ。

キミの街にも!? ナマズ

▲街1つの電力を丸々まかなってしまうんだから、そのパワーは推して知るべし。

ネオケニアの街で使われる電力は、すべてナマズが発電している。だがナマズと接触できる街はオズポートとコシカタのみ。オズポートは、空港ビルの階段の右から入る部屋の緑のドラム缶を押すと出てくるハシゴを下に下りると発電所がある。コシカタは教会の祭壇の横の階段を降りた先にナマズのいる場所がある。注意したいのはやはり電気攻撃。電気に耐性のある防具を装備しよう。

◉あのイベントはもうクリアした? イベント後に出現するタイプ

動物の中には、なんらかのイベントをクリアすることで初めて出現するものがいる。特に複数のイベントが次々と起こり、それを片っ端から解決していくシナリオCでは、そういったケースが少なくない。右に代表的なものを2つ挙げておいたので参考にしてほしい。イベントクリアの後に戻ってみたら新しい動物がいた、なんてこともあるので、同じ場所にも何度か通ってみよう。

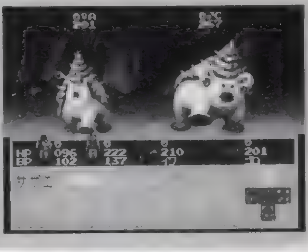
ミジンコ inカラゴラム

シナリオCでの最初の目標、野犬ファングを倒した後に野犬の根城だったQ−17のカラゴラムに行くと、昔の地底湖を再生する工事の資金を寄付してくれと言われる。これに10万G寄付してから季節が1つ経過すると、地底湖がよみがえってミジンコが捕獲できるようになっているぞ。

▶ミジンコは、卵の状態で乾燥に耐え、水を得てよみがえったのだ。

サザエ inヤマビット

ホスピコの東、X−13にある洞窟ヤマビット。シナリオCでは、ときどきここでレンジャー隊員がサボっているのだ。それを見つけると、本部地下倉庫のカギをくれる。それで倉庫の扉を開くと、なぜかヤマビットにサザエが出現するのだ。考えるのは後にして、まずはサザエを捕獲しよう。



▶まずはサボりの現場を押さえるのが先。サザエは結構強いぞ。

◉キミの勇気を試せ! 夜襲専門タイプ

屋外でキャンプを張る野営。お金をかけずに体力を回復させられるがいいことばかりでもない。寝ている間に夜行性の動物の夜襲を受ける可能性があるためだ。寝ているキャラは殴られてもしばらく起きないので、状況によってはすぐに大ピンチになる。だが、動物の中には夜襲でしか姿を現さないものもいるのだ。ここでは、そんな動物たちがどこで野営すれば襲ってくるかを紹介しよう。夜襲を待ち受けるためにぜひとも覚えておきたいのが〝飛び起き〟のスキル。これを持っていれば、たとえ寝ていても戦闘に入ったとたんに飛び起きることができるのだ。また、ちょっと卑怯(?)だが、このゲームでは全員を見張りに立てて野営することも可能。この手を使えば、夜襲専門の動物を安全に狙うことができるぞ。

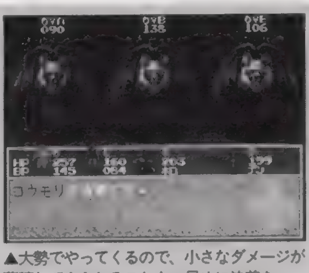
クラゲ inスパームリナ

▲亜硫酸の川で受けたダメージは、なるべく回復させてから野営を行うようにしよう。

スパームリナの名物(?)、入るだけでダメージを受ける亜硫酸の川。クラゲは、なんとその中に生息しているのだ。さらに、夜襲でしか姿を見せないと来ている。そう、クラゲを捕獲するには、亜硫酸の川の中で野営をしなければいけないのだ。しかも、野営をしたからといって必ずクラゲがくるとは限らない!　これなら、貸しワナや代行ハンターを使った方が手間がかからなくていいかも?

コウモリ inスパームリナ

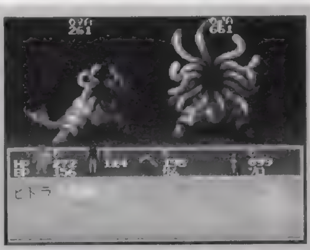
クラゲと同じく、スパームリナの固有種であるコウモリ。このコウモリも、夜襲でしか出現しない動物だ。ただしクラゲほどレアではなく、少し深いところで普通に野営をすれば、けっこう高い確率で出現してくれる。素早さが高く、こちらを幻惑する特殊能力を使ってくるので、なるべく早いうちに捕獲してしまいたい。HPは低めなのでバラバラにしてしまわないように、装備を調整しておくのを忘れないこと。



▲大勢でやってくるので、小さなダメージが蓄積してやられることも。早めに決着を。

ヒドラ inサマキア

あまり強い動物がいない印象のあるサマキア。キミがそう思ったのなら、ぜひ1階で野営をしてみよう。強くてレアな動物、ヒドラと対面できるのだ。とにかくオスのHPが600以上もあり、こちらのHPを一度に半分以上奪う特殊能力を使ってくるので、生半可なことでは倒すことはできない。だが、うまく捕獲できれば、A級保護指定の動物なので高額で売りさばくことができるぞ!



▲一撃で200近いダメージを与えられれば、比較的楽に勝つこともできるのだが…。

ポイントQ&A

Q：洞窟で卵を拾ったんですが、これはどうすればいいんですか?

A：卵は、そのまま飲んでHPを回復させるほかに、オズポートの託卵所へ持っていけば、かえすことができます。中からどんな動物が出てくるかは拾った場所や卵の種類である程度決まっていますが、ランダム要素もあるので意外とレアな動物が生まれることもありますよ。

タクティクス オウガ

2年前の作品とは思えないほど奥深いシナリオと、戦闘システムを持つこのゲーム。今回もカオスルートに焦点を当て、終盤戦の攻略をお送りしよう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ちょっと本文中に書き切れなかったので、ここでウラ技を1つ紹介。キャラメイキングのときに、名前を「MUSIC＿ON」にしてみよう。するとエンディングなどを除いた曲を聞けるミュージックモードに入れるのだ。ウワサでは完璧版のミュージックモードもあるみたいだから、興味のある人は探してみよう。（袋）

発売中 S・RPG	▶¥5,800 ▶アートディンク
	▶MC（1ブロック）

©1997 by Artdink ©QUEST

カオスルートの終盤戦　3章4章をピンポイント攻略

さて、新たにPQに場所を移しての「タクティクス オウガ」攻略第2弾。今回は前々号(55号)に引き続いて、カオスルートの3章と4章の流れをチェックしていこう。やはりスペースの関係上、すべてを紹介するのはムリなので、分岐のややこしいものとストーリー上で重要なイベントをピックアップしてみた。各項目の見出し部分は、対応する章とシナリオのフローチャート番号を表している。また、フローチャートのほうは、普通の文字→イベントのみのシナリオ、網かけ文字→戦闘のあるシナリオ、白文字→ウォーレンレポートでのみ見れるシナリオをそれぞれ意味している。さらに右ページでは、このゲームの隠し要素についても紹介しているので、『タクティクス オウガ』を極めたい人は要チェック！

Chapter3

- ①：フィダック城
- ②：港町アシュトンの廃屋
- ③：港町アシュトン
- ④：ソード湿原
- ⑤：コリタニ城城城門前
- ⑥：コリタニ城城内
- ⑦：コリタニ城の一室
- ⑧：バハンナ高原
- ⑨：ブリガンテス城南
- ⑩：ブリガンテス城西
- ⑪：ブリガンテス城城内
- ⑫：ブリガンテス城の一室
- ⑬：バハンナ高原
- ⑭：コリタニ城城門前
- ⑮：コリタニ城城内
- ⑯：コリタニ城の一室
- ⑰：ウェオブリ山
- ⑱港町ゴリアテ
- ⑲：古都ライム
- ⑳：アルモリカ城
- ㉑：ボード砦
- ㉒：ボード砦のアジト
- ㉓：フィダック城南
- ㉔：フィダック城西
- ㉕：フィダック城城内
- ㉖：ハイム城処刑場

Chapter4

- ①：ハイム城地下牢
- ②：フィダック城
- ③：アルモリカの教会
- ④：バハンナ高原
- ⑤：ブリガンテス城南
- ⑥：ブリガンテス城西
- ⑦：ブリガンテス城城内
- ⑧：ヘドン山
- ⑨：バンハムーバの神殿
- ⑩：マデュラ氷原
- ⑪：ベルモーゼ台地
- ⑫：バルマムッサの町
- ⑬：ランベスの丘
- ⑭：バーニシア城城門前
- ⑮：バーニシア城中庭
- ⑯：バーニシア城城内

要チェックPOINT

3章①姉弟の仲が険悪に？

2章の最後で、解放軍に戻らないことに決めたデニム。中立の町アシュトンに身を潜めていたが、ふとしたことからカチュアと口論に。以後、戦闘にカチュアは不参加となる。回復役が1人減るのがキツイ。

3章⑧⑳進軍ルートを選ぼう

この2カ所の分岐は、共通してどちら側から攻め入るかというモノ。次の面に登場する敵が違う程度なので、好きなほうを選ぼう。1度戦ってみて、戦いにくかったら変える……とかね。

3章⑮男らしく一騎討ち!?

レオナールと戦いになる前の会話で1を選べば、1対1の戦いをすることになる。レオナールのレベルは22。ちなみに、2を選べば通常の戦闘になるので、こちらの戦力と相談して効率のよい方を選ぼう。

3章⑱カチュア出生の秘密

カチュアの前に暗黒騎士ランスロットが現れ、彼女の出生の秘密を明かす。その内容については、プレイしてのお楽しみにしておこう。この後、カチュアは暗黒騎士団と行動を共にすることになるぞ。

3章㉖ヴァイスの最後

デニムの幼なじみとして登場し、1章のラストでデニムたちのもとから離反してしまったヴァイス。その後も、デニムに対して敵対行動を続けてきた彼。だが、その命運もついに尽きたのか、司祭ブランタの策略にハマり、悲惨な最後を遂げることに。彼の冥福を心から祈るとしよう。

4章③ウォーレンのお見舞い

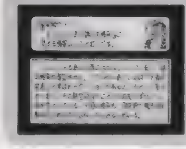
病に倒れたウォーレンのお見舞いに行くイベント。魔女デネブを仲間(後述)にしてから再度訪れると、違うイベントが発生するぞ。

4章④進軍ルートを選ぼう

ここもどちらから攻め入るかだけの分岐。ただ、⑤へと進んだ場合、戦闘を回避する方法がある。その方法とは、デニムの装備をすべて外し、彼1人で部隊を編成すればOK。戦闘の意志がないことをアピールしよう。

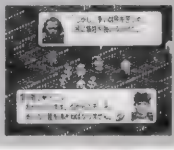
4章⑩ウォーレンレポート(WR)を見よ

これは、WRを見ることでしか発生しないイベント。一見、ストーリー展開とは関係なさそうだし、実際にクリアに必須というわけではない。だが、実は右ページの隠し要素編で紹介している「死者の宮殿」へのルートに繋がっているのだ。完全制覇を目座すならば、要チェックだ。



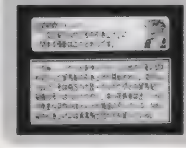
4章⑳大神官との会話で分岐

大神官モルーバの質問に2と答えれば、21〜29のルートへと分岐する。この⑳ではセリエ、シェリー、システィーナ、オリビアがいればクラスチェンジすることができるイベントが起こるのだ。また、この4つの神殿では、禁呪という強力な魔法を手に入れることができるぞ。



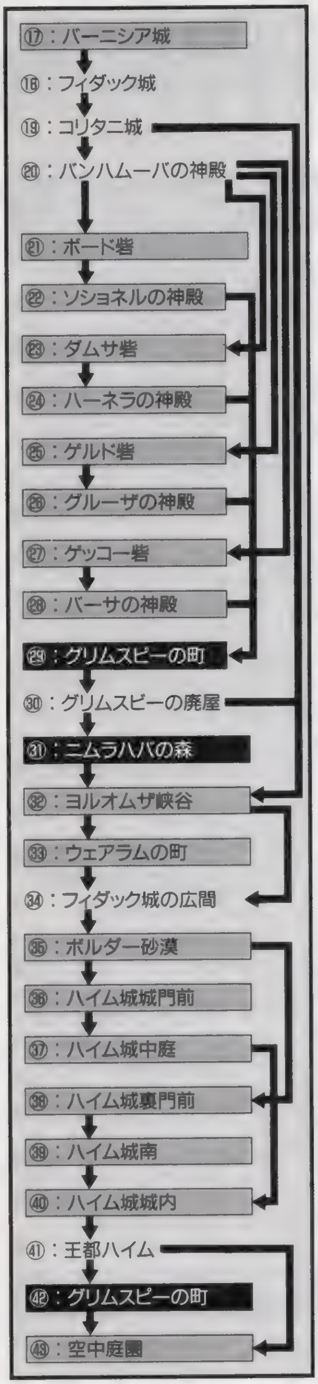
4章㉙これもWRイベント

これもWR専用のイベント。WRで「沈没船ラムンゼン号の引き上げ」の項目を読むと、マップに新しい目的地、グリムスピーの町が現れる。この町にある廃屋にいるレンドルは、このゲームで唯一の銃士（ガンナー）だ。クリアには直接関係ないこの町だが、ぜひ立ち寄ってみよう。



ポイントQ&A

Q：4章で大地のシェリーを仲間にできないのですが？　戦闘には勝ったんですが……。ほかの姉妹(フォーリナー4姉妹)は会話するだけで仲間になるのに……？
A：実はシェリーだけ、条件が結構ややこしいんです。っとその前に、戦闘でシェリーを殺してしまってはないですね？　殺してしまっていたら×です。で、その条件ですが、4章の⑫(上のチャート参照)で、天候が嵐。なおかつランダムバトルが起これはイベントが発生。その後、仲間になります。これは……わからないよねぇ。

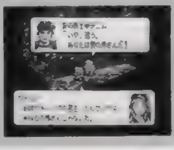


4章㉛盗賊との戦闘イベント

WRで「ニムラハバの盗賊」を読むと、マップ上にニムラハバの森が出現。ここでは、1章で戦ったガンプとの戦闘が再び行われるぞ。この戦闘で、2人の手下(オブダJr.とベルダJr.)を殺さずにガンプのHPをかなり減らす（殺してはダメ）ことができれば、彼を仲間にできるぞ。

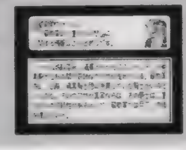
4章⑱㉞カチュア関連の選択肢

⑱でカチュアからの質問に、以下のように答えれば彼女はプリンセスとして再び仲間になるぞ。「その直前のモルーバの問いに1と答えていれば、カチュアには1→1、2と答えていれば1→2」。また彼女が復帰してから㉞までの間に死亡させると、デニムがロードへ転職するぞ。



4章㊷ここでもWRを忘れずに

4章も終了直前、と安心してはイケナイぞ。ここでもWRによるイベント「解放軍に二重スパイ？」が発生する。このレポートを読めば、グリムスビーの町へのルートが出現するぞ。そこでデニムは真実を知ることになる。はたして二重スパイは本当に存在するのか？ その正体は…？



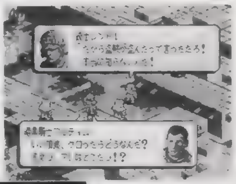
そして最後の戦場「空中庭園」

「空中庭園」は、地上18階、地下3階に及ぶ巨大な迷宮。1度ここに足を踏み入れると、クリアするまでは出られないのだ。よって、迷宮に入る前に十分にアイテムを用意するようにしよう。さらに、階は分かれていても連続の戦闘と判断されるので、1フロアをクリアしてもHPは回復されない。敵を1匹残して、HPを回復させてから倒していけば少しは楽になるぞ。また、地上部分1・4・6・13・16階には隠し階段がありショートカットが可能。キチンと発見して、効率良く登ろう。

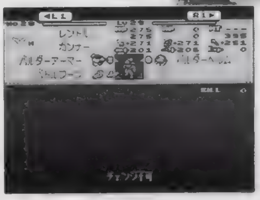
『タクティクス』の隠し要素を一挙公開！

その1◉「ガンナー」へのクラスチェンジ方法

唯一〝銃〟を使うことのできる「ガンナー」。ここでは、このガンナーへのクラスチェンジ方法を紹介しよう。まず第1に、左でも紹介している4章㉚で、NPCのレンドルを仲間にしていること。第2に、対象のユニットのアラインメントが「N（ニュートラル)」、パラメータがSTR120、AGI164、DEX150以上であること。ただし、ガンナーの武器（銃）はショップでは売ってない。これも、左で紹介した4章㉛のイベントでガンプを仲間にすれば、そのとき同時に手に入るようになっているぞ。



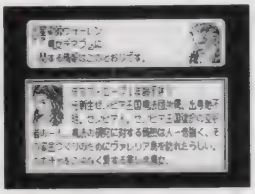
▲最初の戦いではレンドルを殺さないように気をつけよう。



◀1度ガンナーにクラスチェンジしたら、ほかのクラスにチェンジすることができなくなるので注意！

その2◉あの「魔女デネブ」を仲間に？

前作「伝説のオウガバトル」にも登場した「オウガバトル」の陰のヒロインともいえる魔女・デネブ。今作でもショップなどを開いたりして、そのお茶目ぶりもますますパワーアップ！ 重厚なストーリー展開のなかで、一服の清涼剤として貢献（？）しているのだ。そんな彼女も、実は味方ユニットとして仲間にできることが判明した。その方法とは、デネブのお店で何でもいいから255個以上アイテムを購入するだけだ。そうすれば、お店のメニューに「仲間に加える」の項目が追加されるハズだ。また、気まぐれなデネブは日付によって、自分の店の開業場所を転々とさせている。その日付と場所は右側の表にまとめてあるので、参考にして彼女と会ってほしい。あと、デネブにはもう1つ隠された秘密がある。それはこのページ下部のQ&Aに書いておくのでデネブファンは、ぜひ読んでほしい。



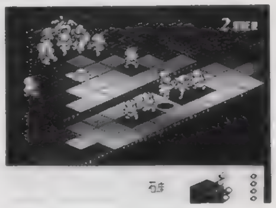
◀味方ユニットの華として、ぜひとも仲間にしたいところ。

デネブの店出現日とMAP

日付	マップの名前
1～2日	港町ゴリアテ
3～4日	アルモリカ城
5～6日	クリザローの町
7～8日	バルマムッサの町
9～10日	港町アシュトン
11～12日	コリタニ城
13～14日	ブリガンテス城
15～16日	古都ライム
17～18日	フィダック城
19～20日	ウェアラムの町
21～22日	王都ハイム
23～24日	グリムスビーの町
25日	バーニシア城

その3◉「死者の宮殿」シナリオ出現条件

このゲーム最大の難関が、この「死者の宮殿」だ。これは地下100階層からなる迷宮で、左ページの4章⑩で説明したように「WRを見ることで入ることが可能になる」。中では、強大な威力を持つ〝必殺技〟を会得するイベントが起こるほか、貴重なアイテムなどを手に入れることもできるのだ。ただし、ここでは一切経験値は入らないし、敵もかなり手強い。出現直後に攻略しようとせず、十分強くなってから挑戦しよう。



▲階をクリアごとに町に戻れるが、再スタート時は1階からになるので注意。

電撃PSではみんなの質問を大募集

「オーパーツ」って知っていますか？ 英語では「OOPARTS」と書きます。辞書を引いても出てこないこの言葉は「OUT-OF-PLACE-ARTIFACTS」の略称で、「時代や文化のレベルに合わない、場違いな工芸品」という意味です。こんな時代に、こんな高度なモノが出来るハズがない…というモノが「オーパーツ」というわけです。ちなみに、この電撃PQも「オーパーツ」の1つだって知っていましたか？ ソフトが発売されてから数日しかたっていないのに完璧な攻略記事が載る。時間的に理屈が合わない……不思議ですねぇ。これこそ現代の「オーパーツ」と言っても過言ではないと思います。電撃PQを担当しているライター陣は、困っている読者の皆さまのために、世間の常識を覆す能力と努力で、このページに取り組んでいるのです。分からないことがあったらおハガキを下さい。第三の力をお見せいたしましょう。

あて先 ■〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

ポイント Q&A

Q：死者の宮殿で「ガラスのカボチャ」というアイテムを拾ったのですが、これは何に使うものなのでしょうか？ 役に立ちそうもないんですが……。
A：カボチャといえばデネブ。その「カボチャ」をデネブに売ると、代わりにパンプキンヘッドを1体雇うことができます。死者の迷宮にある「カボチャ」は全部で10。そのすべてを売って10体のパンプキンヘッドを雇ったら、上で紹介した通りにデネブを仲間にしてみよう。すると、通常より強力な〝スーパーデネブ〟に変化しているぞ。

ますます快調！ ZESTのゲーム&パソコン書籍

ファン待望！ マリーのアトリエ2連発!!

ゼストCDブックVol.1
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

ドラマCDで甦る、マリーたちの大活躍！
ゲームオリジナルキャストで贈る、究極CDついに登場！

STORY

▼

シグザール王国の王立魔術学校（アカデミー）始まって以来の超おちこぼれ、マリー。このままでは留年確実の彼女にイングリド先生は特別の試験を課した。それは5年の期間と1軒の工房で何か作品を作り上げること。マリーはこの試練を乗り越えることができるのか？

CAST

▼

★ マリー……池澤春菜　★ クライス…子安武人
★ シア………大沢つむぎ　★ キリー……五十嵐麗
★ アウラ……金月真美　★ ディオ……立木文彦
★ ルーウェン…小杉十郎太

絶賛発売中　価格：本体 2,800 円

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
ファンブック

マリーの世界をもっと知りたいあなたへ…

キャラクターデザイン・桜瀬琥姫先生のイラストをふんだんに使って、人気RPGの裏のウラまで公開する、内容充実のファンブック！

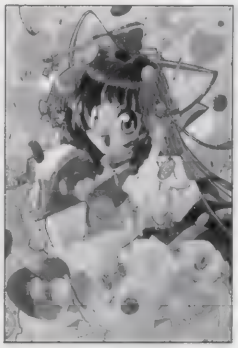
- 池澤春菜、大沢つむぎほか、担当声優6人が語るキャラクター像
- 今だから話せるゲーム開発秘話
- 日記風リプレイ集、サイドストーリー
- 開発者に聞いた「マリーのアトリエ」の世界観
- アイテムリスト最短完成法、秘密のおまけ企画など、ファンに嬉しいおもしろ記事が盛りだくさん。

10月中旬発売！ 定価：本体1,100円

公式ガイドブックも絶賛発売中！ 定価：本体1,200円

新刊も続々ラインナップ！

マネーアイドルエクスチェンジャー 公式ファンブック



「エクスチェンジャー」の世界をこの1冊に凝縮！

アーケードで、ゲームボーイで、そしてプレイステーションで人気大爆発のパズルゲーム「マネーアイドルエクスチェンジャー」。初級から上級までのゲーム攻略はもちろん、キャラクターデザイン・石田敦子先生の描き下ろしイラストによるキャラクター紹介、ゲーム原画集、主役を演じる声優・丹下桜や野上ゆかなのロングインタビューなどなどファン垂涎の企画が目白押しだ！

予価：本体1,800円
プレイステーション用ソフトと同時発売予定！

イラスト：石田敦子（スタジオGI） ©FACE／ATSUKO ISHIDA／KENGO ASAI 1997

電脳アイドルページ

この1冊で最新情報をゲットせよ！

広大なサイバースペース＝インターネット空間で、ひときわ輝くアイドルたち。あらゆるジャンルのアイドルホームページをこの1冊に集約。オフィシャルから個人まで厳選したサイトから君はどれを選ぶか？
掲載サイト：HORIPRO SQUARE・bayfm・スペースクラフト・イエローキャブ・沖縄アクターズスクール・渡辺プロダクション・サンミュージック……

絶賛発売中　定価：本体1,600円

公式ガイドブックシリーズも充実！

- **タクティクスオウガ　公式ガイドブック［ロウルート編］**
  定価：本体1,500円
- **タクティクスオウガ　公式ガイドブック［カオスルート編］**
  定価：本体1,750円　10月発売予定
- **風のノータム 公式ガイドブック**
  定価：本体1,200円
- **カルネージハートEZ マスターズファイル**
  定価：本体1,200円
- **J's RACIN' 公式ガイドブック**
  定価：本体1,400円
- **ファイティング・イリュージョンK-1リベンジ　公式ガイドブック**
  定価：本体1,100円

株式会社ゼスト 出版事業部
〒104 東京都中央区新川1-16-14アクロス新川ビルアネックス6F
TEL:03-5543-0616

※ 定価はすべて税別の本体価格です。
※ 記載の書籍は全国の書店およびゲームソフト専門店等にてお求めください。
入手困難な場合は通信販売もご利用いただけます。詳細は左記まで。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です (2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!

おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **井口ふさの**さん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 **中澤厚志**くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

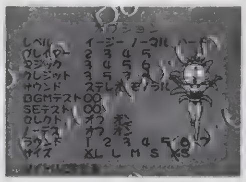
うっらわっざ、うっらわっざたのしいなー。よいこのみなさんこんにちは、こんかいのうらわざは……え？　もうじかんがない？　それではみなさん、さようならー……

Ver.5.8

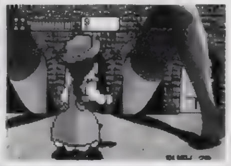
LV80 プリルラ

★最強パスワード集

名作（迷作？）「プリルラ」を10倍パワーアップさせるコマンドを紹介しよう。方法はちょっと変わっているが、オプションモードで以下に示す番号のＳＥを順番に聞くだけで、メニューが増えるぞ。同キャラセレクトＯＫ：07、00、09、10。キャラサイズ変更：00、00、09、01、01、03、01。特殊効果モード：08、00、09、01、04、08、00。面セレクト：10、08、09、02。無限コンティニュー：09、00、04、10。無敵モード：10、08、09、01。



▲コマンドはすべて併用可能。全部入力すると項目がいっぱい！

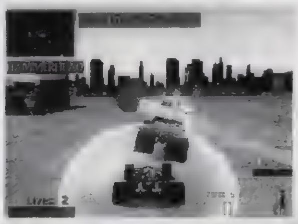


◀キャラサイズ変更でますますシュールに！

LV80 TWISTED METAL EX

★超お得コマンド一覧

戦いを楽にする、お得なコマンドを大紹介。ゲーム中に✚上、上、右と入力すると、自機にシールドがつくぞ。同様に、✚上、上、左で自機がジャンプ。✚右、下、左、上なら自機が透明になる。また、R2を押しつつ✚上、下、左、右、右、左、下、上で機銃の強化、✚下、上、右、左、上、上、下、下で武器とエネルギーの交換が可能。さらに、R2＋L2を押しながら✚上、下、左、右、右、左、下、上で武器が無制限に。それでもクリアできないなら、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚上、下、左、右、右、左、下、上だ。無敵になるぞ。



◀無敵＆バリアで怖いモノ無し。ストレスを感じることなく楽しめるぞ。

LV50 COOL BOARDERS2 Killing Session

★「フリーライド」で全コースセレクト

モードセレクト画面でカーソルを「ＳＢＣ」に合わせて、✚右、下、下、左、上、右、◎と素早く入力。その後L1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎でスタートすると全コースが選べるぞ。

LV50 COOL BOARDERS2 Killing Session

★「ミラーモード」で全コースセレクト

モードセレクト画面でカーソルを「ボードパーク」に合わせ、✚右、上、上、左、下、右、◎。その後L1＋L2＋R1＋R2を押しつつ◎でスタートすると、コースが反転するぞ。

LV50 TWISTED METAL EX

★隠し攻撃コマンド一覧

▲今、このコマンドを入力した方にはもれなく小粋な火炎弾をはじめ、地雷や怪光線などファンシーな武器をプレゼント。

ゲーム中に✚右、左、下と入力すると地雷を設置。以下、同様に✚左、右、上で冷凍光線。✚右、左、上で火炎弾。✚左、右、下で背後攻撃。さらに、ナパームを２個装備した状態でL2を押しつつ✚上、下、下、左、左、左、右、右、右で強力な誘導弾を撃てるぞ。

LV20 機動戦士ガンダム パーフェクトワンイヤーウォー

★入力激ムズコマンド!?

ソフト起動直後、バンダイのロゴが表示されている間に✚上、△、左、□、下、⊗、右、◎、L1＋R1と入力。成功すると効果音が鳴って、「コンプリートモード」で特別チームが使えるようになる。さらにタイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2を押すと、デバッグモードに。

▲タイミングは超々シビア。約2.5秒以内に、正確かつタイミング良く入力。成功するとこんな特別チームが使えるぞ！

LV20 FIGHTING ILLUSION ~K-1 REVENGE~

★ちょっとおいしい小技集

タイトル画面でL1＋R2＋㊉＋✚下を同時に押すと、サウンドテストが始まる。また、キャラを選ぶときに⊗を押しながらで衣装の変更、L1を押しながらでカラーを変更できるぞ。

LV20 熱砂の惑星

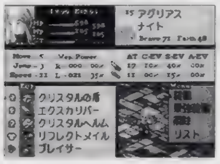
★血の気の多い人に捧げる……

タイトル画面で✚上、下、上、下、右、右、左、左（または✚右、左、右、左、上、下、上、下）と入力すると、ダン（またはジョー）を使って格闘パートだけをプレイできるぞ。

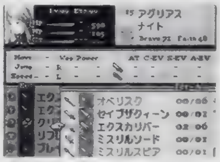
LV80 ファイナルファンタジー タクティクス

★小粋な武器増殖法（？）

大人気のＳ・ＲＰＧ「ＦＦＴ」で、手持ちの武器を増殖させる方法が発見された。手順は少しややこしいので一番わかりやすいジョブを例に説明しよう。①キャラクターをナイトにジョブチェンジして、二刀流のアビリティをセットする。②増やしたい武器を左手に、盾を右手に装備させる。③増やしたい武器よりも強力な武器を売っていないショップに入る。④試着室で最強装備を選んでから、左手だけ試着解除。以上の操作後に試着終了すると増やしたい武器が両手に装備されているのだ！



◀例えば店で売っていない武器でも……。



◀もうバシバシ増えちゃいます。（笑）

LV50 Jet Moto

★ターボ回数無限！

まずはオプション画面で難易度を「Professional」、Lap数を６にすること。その後タイトル画面で⊗、⊗、⊗、□、△、△、□、△と入力すると画面に「CodeEnabled」と表示される。そして△、⊗、✚右、R2、上、□、上、△と入力すると、ターボの回数制限がなくなるぞ。ほかにも△、✚下、□、△、L1、L1、R1、R1でカメラアングルが特殊になり、また、✚下、⊗、左、L1、左、右、左、右でハンドリングがいつもより良くなるぞ。

▶ＴＶ中継のように多彩なカメラ視点でプレイできるぞ。操作は難しくなるけど……。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPSウラワザ係

FAX 03-5281-5232

24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（3名）／埼玉県　古河猛くん、千葉県　江副澄美くん、兵庫県　足立康哉くん。LV50（4名）／三重県　佐藤博徳くん、東京都　村井進一郎くん、青森県　康野正くん、東京都　長谷川孝典くん。LV20（3名）／埼玉県　石川隆雄くん、栃木県　西山祐司くん、東京都　宮前栄美くん。

ラグナキュール はじめて物語

待ちに待った『ラグナキュール』もついに発売!! これまでのRPGとは一味も二味も違うゲーム性（対戦プレイ）を感じてほしい。そこで、今回の「はじめて」は、対戦をより熱くする秘訣を大紹介。

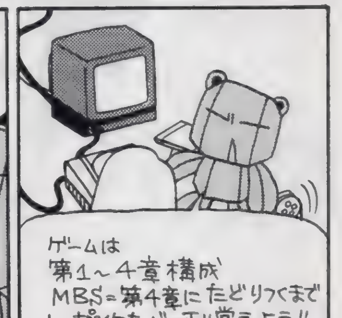
まんが／岩瀬さとみ

なんてったってリアルバトル ハラハラドキドキ連打が決めて その1

©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc.

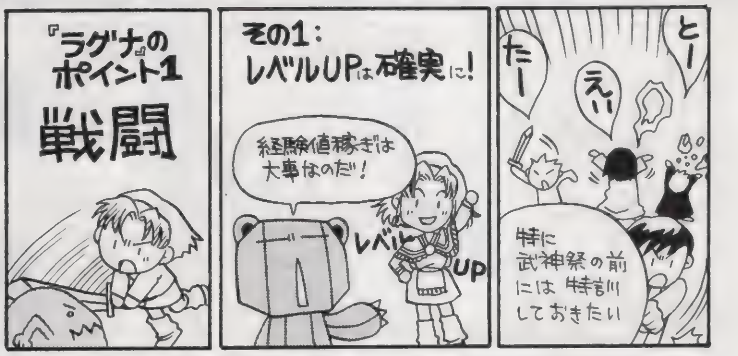
●普通のRPGとはちょっと違うのです。

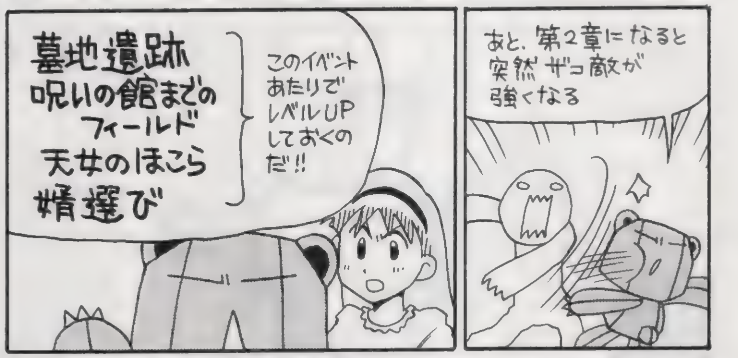
この『ラグナキュール』は従来のRPGと違って、ストーリーよりも戦闘がゲームの中で大きなウェイトを占めています。その中でも、MBS（メモリーカード・バトル・システム）が占める比率がもっとも大きいでしょう。このシステムは、ストーリーモードで育てたキャラクターのデータを友だち同士持ち寄って対戦できるという画期的なシステムで、このゲームの最大の魅力といえます。その対戦はリアルタイムで展開し、キャラクターの動きに合わせて次々と移り変わっていく大迫力のカメラアングルが白熱したバトルを演出してくれます。また、限られたバトルフィールドで繰り広げられる戦闘はSLG的な要素もあって、かなり高度な戦略を要求されますが、これもこのゲームの魅力の1つでしょう。ほかにも、キャラクターのトレードやアイテムの交換が可能なので、ハンデをつけて戦うこともできます。さらに勝利したチームは、相手チームの戦闘時に持っていた装備品を1つ奪うことができたりするなど、熱いバトルがより一層盛り上がるような対戦システムが豊富に盛り込まれているのです（負けた方は悔しいでしょうが……）。また、ストーリーモードも、主人公が神の鳥（レイヴン）と称される戦士になるために、武神祭と呼ばれている各地で開催される武闘大会を勝ち抜いていくということで、戦闘という行為は、非常に重要な意味を持っています。ほかのイベントでも必ず戦闘の要素が絡んできますし、自然にプレイしていれば最終的には友だちとの対戦に向けてレベルが上がるはずです。つまり、この『ラグナキュール』は「戦い」そのものを徹底的に追求したRPGとも言えるのです。



▲対戦前のメニュー画面では、友たちの対戦記録を見ることも可能なのだ。

第１章
オープニング
フィルド　・リーヴ仲間イベント
フィルド　・武神祭予選
フィルド　・敗戦の主人公
フィルド　・パラディ仲間イベント
フィルド　・ウース仲間イベント
フィルド　・アネッタ仲間イベント
フィルド　・墓地遺跡
フィルド　・武神祭本戦
アンラク　・呪いの館イベント
アンラク　・武神祭本戦
アンラク　・ヒノカ仲間イベント
アンラク　・天女のほこらイベント
アンラク　・ジンライの奇妙な服イベント
アンラク　・峡谷関所イベント
エメロード・ティアの婿選びイベント
エメロード・武神祭本戦
エメロード・ナギ仲間イベント
エメロード・祈願の谷イベント
エメロード・ナギ行方不明イベント
イストラル・武神祭本戦
フィルド　・祝勝会イベント
フィルド　・主人公が消えるイベント
フィルド　・ミルヤムとの会話イベント
フィルド　・主人公の夢イベント
第２章
フィルド　・鐘イベント
フィルド　・水迷宮で水のジェムニー入手イベント
アンラク　・守塚で炎のジェムニー入手イベント
エメロード・風の神殿で風のジェムニー入手イベント
イストラル・雷鳴の塔で雷のジェムニー入手イベント
アンラク　・セーマンのほこらの封印イベント
エメロード・もう１人のティアイベント
イストラル・ジャンヌイベント
アンラク　・ヒノカイベント
ジェムニーを２つ入手したら第２章終了
第３章
フィルド　・チカの村のウースイベント
イストラル・立ち上がれ師匠イベント
アンラク　・セーマンのほこらイベント
アンラク　・ザハークイベント





連続攻撃の成功率表

名前	クラス
主人公	S
パラディ	C
ウース	A
アネッタ	A
ヒノカ	A
ジンライ	A
ティア	C
ジャンヌ	A
テオ	B
クーガ	B
オレイア	A
ジョロン	A

なんてったって リアルバトル ハラハラドキドキ 連打が決めて

その２

●激戦を勝ち抜くための基礎知識

このゲームではレベルを上げることだけが戦闘に勝利する要因でありません。ほかにも重要なポイントがいくつかあります。まず、基本的にキャラクターに合った育て方や戦い方がポイントとなります。各キャラクターには、戦闘タイプ（剣士・格闘・魔法使い）が設定されていて、それぞれが特徴的な能力を持ってます。その能力を戦闘で十分発揮できるように考えて上げましょう。たとえば、剣士なら「斬る」熟練度を、格闘家なら「殴る」の熟練度、魔法使いは各属性の「魔法」の熟練度をあげるのがもっとも理想的です。次に隊列ですが、各キャラに配置する場所と役割を決めなければなりません。役割は、「攻撃」が２人で「防御」が１人、「魔法」が１人になります。役割によって行動範囲が制限されるので、戦闘タイプに合った場所に配置しましょう。剣士と格闘家は常に前線に立たせて攻撃させ、魔法使いは後衛で魔法を使わせれば有利に戦闘を展開できるはずです。また、このゲームでは個々の武器にレベルが設定されていて、鍛冶屋で鍛えることによってレベルが上がります。レベルを上げれば攻撃力が上昇しますが、それ以上に安上がりだというメリットもあるのです。従来のＲＰＧでは、新しい街に着くと強力な武器を買うために、お金を貯める必要がありました。しかし、このゲームでは現在装備している武器を最高レベルまで上げた方が、新しい武器よりも強力だったりするので、買い替える必要がない場合もあるのです。つまり、初期の攻撃力（武器毎に異なる）と最高レベルが高い武器ほど優れているというわけです。ゲーム中には武器レベルが無限に上がるというものも存在しているので、ぜひ探してみてください。

▲戦闘で重要なのはやっぱり熟練度。連続攻撃などが使えないと激しいバトルを勝ち抜けませんよ。

第1章 イベント名	選択肢	変化する好感度の数値	
		ヒノカ	ティア
天女のほこら	「そのつもりはない」	0	0
	「あの子供を助ける」	+1	0
	「もう十分かかわっている！」	+1	0
	「心づかい感謝する」	−1	0
	「やはり手伝おう！」	−1	0
	「すぐに立ち去ります」	0	0
ティアの柄選び	「助けよう！」	0	0
	「ほっとこう」	−1	0
	「めんどうくさい」	−1	0
	「一肌ぬぐか！」	−1	0
エメロード武神祭	「じゃあ少しだけ…」	−1	−1
	「そんなことするか！」	0	0
	「気になる！」	−1	−1
	「待っていよう…」	0	0
縁結びの迷路	「ここが出口だからだ」	0	0
	「言い伝えのおかげかな」	+2	0
	「でも君と会えてうれしいな」	+2	0
	「…気にしないでおくよ」	0	0
	「違う奴だと思った？」	0	0
	「当たり前じゃないか！」	0	+2
	「言い伝えは本当さ！」	0	+2
	「そろそろ外に出ようか」	0	0
イストラル武神祭	「おれもだよ」	0	+2
	「一緒にねようか？」	0	0
	「かなうって信じてるかい？」	0	0
	「ああ、君といっしょに！」	2	−1
	「いつもと変わらないよ」	0	0
	「どきどきしてる…」	+2	0
	「無理しなくていいよ」	0	0
	「キミがいれば勝てるよ！」	−1	+2
	「返しに行く！」	+1	+1
	「もらっておく」	−1	−1
	「ひやかさないでくれよ」	0	0
	「君のおかげだよ」	+2	0
	「君がいてくれたからさ！」	0	+2
	「君も楽しまなきゃダメだよ」	0	0
フィルドの修練場	「いっしょに行くんだろ？」	+2	0
	「なぜジェムニーのことを？」	0	0

←女子好感度一覧表

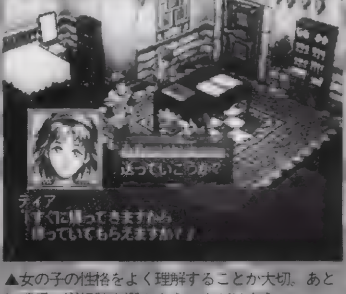
第2&3章 イベント名	選択肢	変化する好感度の数値		
		ヒノカ	ティア	ジャンヌ
人魚の館	人魚の館でリムラにキスされる	−1	−1	−1
ゼラールの温泉	「悪かった、反省してる」	+2	0	0
	「ティアを責めるなよ」	0	+2	0
雷鳴の塔	「思い出せないのか？」	0	0	0
	「少し休んだ方がいい」	0	0	+2
	「もちろん！」	+1	0	+2
	「…忘れた」	0	0	0
	「必ず意味があるよ」	0	0	+2
	「そうかもしれない…」	0	0	0
エメロード ウースがいる	「言いたい事はわかるが…」	+2	0	0
	「おびえているじゃないか！」	0	+2	0
	「そんな言い方ではわからない」	+2	0	0
	「おびえているじゃないか！」	0	+2	0
水迷宮 バラティがいる	「あの3人を見捨てれば〜」	0	−1	−1
	「いつか取り返してやるさ！」	+1	0	0
バラティがいない	「あの3人を見捨てれば〜」	0	0	0
	「いつか取り返してやるさ！」	+1	0	0
チカの村	「そう言うのを待ってたよ」	0	+2	+2
	「今さらじゃないのか？」	+2	0	0
イストラル 立ち上がれ師匠	「よし行こう！」	+1	+1	0
	「めんどうくさい」	−1	−1	−1
TOTAL		ヒノカ	ティア	ジャンヌ
	最大	+21	+14	+9
	最小	−9	−8	−6

なんてったって リアルバトル ハラハラドキドキ 連打が決めて

その3

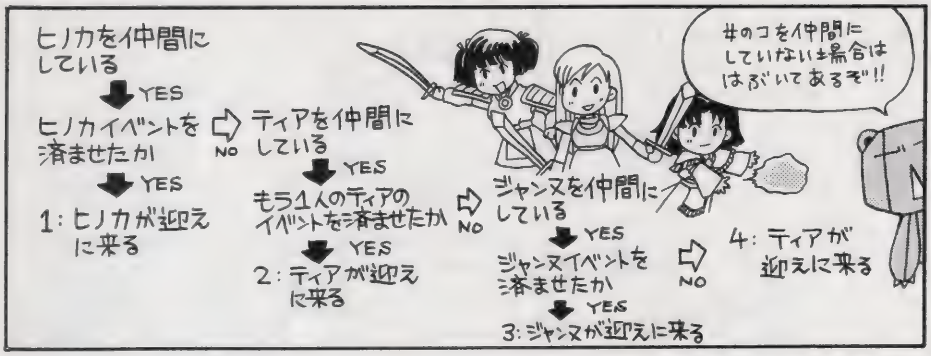
●これだけは知っておきたいポイント集

この『ラグナキュール』は、ストーリモード（第3章）が終了してもゲーム自体は終わらず、第4章に突入します。第4章の舞台はフィルド群島の北にある門の先の特別なダンジョンです。しかも、このダンジョンには特別なイベントや、新しく仲間になるキャラクターがたくさんいます。その代表として「瞬殺のオレイア」や主人公の師匠「バレン」が挙げられます。しかも、彼らは第4章で仲間になるだけあって相当な実力の持ち主です。彼らを仲間にできれば確実に戦力がアップするはずです。また、ダンジョン内に出現するモンスターは、貴重で強力な装備品を落とすので、それを狙ってみるのもいいでしょう。もう1つのお得な情報は、女の子キャラに関して。これはかなり重要なので、必ず覚えておきましょう。まずヒノカ、ティア、ジャンヌの3人は主人公に対する好感度が設定されていて、これは旅の途中で発生する選択肢によって変化します。気付いた人も多いでしょう。さて、ここからが問題。何気なく選択肢を選んで、適当に彼女たちの好感度を上げていると、第3章が終了して第4章に突入したときに仲間に残ってくれない女の子がでてくるハズです。これは、彼女たちの好感度が一定の数値に達してしないことが原因です。普段から慎重に選択肢を選ぶことも大切ですが、彼女たちには好感度を上げるためのイベントが用意されているので、必ず好感度の上がる選択肢を選ぶことが重要なポイントです。あと、ヒノカはその性格からか、ほかの女の子の好感度が上がる選択肢でも逆に下がってしまう場合があるので、注意しましょう。以上のことに注意すれば女の子キャラが1人も抜けずに全員残ってくれます。



▲女の子の性格をよく理解することか大切。あとは慎重に選択肢を選ぶように心がけよう。

ラグナキュールはじめて物語



誰が主人公を迎えにくるか	女の子名	仲間に残る条件
1 ヒノカが迎えにくる	ティア ジャンヌ	好感度7以上 好感度1以上
2 ティアが迎えにくる	ヒノカ ジャンヌ	仲間にならない 好感度1以上
3 ジャンヌが迎えにくる	ヒノカ ティア	好感度14以上 好感度3以上
4 ティアが迎えにくる	ヒノカ ジャンヌ	好感度14以上 好感度1以上

なんてったってリアルバトル ハラハラドキドキ連打が決めて

その4

●『ラグナキュール』にはこんな要素が欲しかった!

全体的に整ったシステムやサクサク進むストーリー展開、対戦も楽しいこのゲーム。しかし、それだけでは満足できないのがRPG好きとしての性。ちょっと物足りない部分がありました。最初に気になったのが、ナレーション。武神祭などのイベントが終了すると1人のキャラが、主人公の前で突然しゃべり始めたのでビックリしました。しかも、主人公の話題を本人の目の前で独り言のように話す様子はちょっと不気味なものがあります(笑)。次に戦闘に関してですが、キャラに属性の数値がほしかったです。魔法には4つの属性があるのに対して、味方に属性はなく、敵にしてもごく一部のモンスターにしか弱点となる属性がないのはすごく残念です。あと、キャラに用意された戦闘タイプの種類が少なく感じました。それに伴い、攻撃方法のバリエーションが少なかったような気がします。どうせなら戦闘タイプを職業という設定にして、もっと種類があったら嬉しかったのですが……。攻撃方法もバトルフィールドを利用して、2人のキャラが一定の条件を満たして接近すると協力して繰り出す必殺技などがあれば、戦略性も増すし対戦がもっと盛り上がったのでは? そして、もっとも納得がいかなかったのは、長時間プレイしてレベルを上げた人ほど対戦で有利だということ。どんなに戦略を練っても、レベルの差や装備品の差で力押しされてしまい、結局最後に勝つのは長時間プレイした人というのが結論です。もっと、逆転の可能性があるようなシステムがあれば……。続編が出るなら、このへんの改善にぜひとも期待したいものです。また贅沢を言えば、仲間も151人もいたら嬉しいのですが(笑)。

▲全体的に仲間になるキャラが少ないような気がしました。とくに女の子キャラが……。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。例を挙げ出せば本当にキリがないかもしれない風上旬先生にファンレターを！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

えー、次の停車駅は電撃コラムス。停車時間は地球時間で２週間です。「メ◯テル、ここは？」「…偉人たちのコラム星。私は謎の女」。

★おデブさん、肩をもまないで

〝４っつコマ漫画〟を描きましょう！　今回はネタの発想についてです。よろしくお願いいたしましょう。

現代人は４コマ漫画に飢えています。現代人のすさんだ心にはユーモアが必要なのです。きっとそうです。私などは「は～い朝刊」で三面記事が画面に映ったとき、すみっこに少しだけ見えている新聞４コマが読みたくてしかたないのです。…という事例からもわかる通り、充実したライフスタイルを目指すには４コマ漫画が必要なんです。テーブルマジックには、トランプマンが必要。『ポケモン』には、信頼と愛情が必要。ゲルググの肩を回すには、マブチモーターが必要。ゴン助には、イモ畑が必要。風上旬には、かわいい女性アシスタントが必要。サターンには、やっぱり18禁ソフトが必要。と、さまざまです。以上のことを踏まえたうえで、ネタを考えていきましょう。

私のネタ収集の方法はだいたい２パターンです。自分で買って遊んだゲームからネタを拾う方法と、ＤＰＳに載っているゲームの外側の情報(変なゲームタイトルとか、システムとか)に創造を加え、ネタにする方法です。ほかにも、シミ・ソバカスをレーザー照射で取り除く方法。フュメ・ド・ポアソンがカレーを変える方法。空腹の犬を土中に埋めて犬神を作る方法。パソコン内部に「盗聴モデム」を仕込み、データを横取りする方法。教えてほしい、メディアワークスから大きい仕事をもらえる方法……などは、とくに重要ではないです。仕事はほしい。

私の場合は、オチを最初に思いつくことが多いです。よって、そのオチにどう持っていくかがホネとなるワケですが、４コマはオチさえおもしろければ80%は成功したも同じなので、わりかし楽ちんなのです。あと、どうしてもオチが弱くて笑えない場合は、２本４コマを考え、そのオチだけをそっくりそのまま入れ換えてしまう、というウラワザもあります。これは、つながりは悪いけど、不思議なおもしろさが出せます。お試しあれ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い！
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 なんとまたまた編集部がミステイクをやってくれて、なんかこのエッセイにはイラストがないみたいです。イラストを楽しみにしている人ごめんなさい。

★ゲームではないCDの内容とお値段

さて、12月に、PSでコミックシリーズが発刊されることとなった。

まだ実際のものを見ていない（※）ので、なんとも言えないところはあるのだが、基本的にはオーディオつきフルカラーコミックをPSでプレイして（？）見ることができる、というものだろう。

この手のいわゆる「電子出版的な企画」というのは、雑誌形式では、古くはパソコンの「ディスクステーション」（コンパイル）とか、コンシューマでも、サンソフトの『ナゾラーランド』（ファミコン）あたりを元祖として、例えばPCエンジンの『ウルトラBOX』などがあったし、はたまた単行本的な内容のものでは、パソコンの『ノベルウェア』（システムサコム）を元祖として、成功したものでサウンドノベル（小説のアレンジ版と考えられるよね）などがあったわけだ。

もちろん今挙げた御先祖様的なもののほとんどは、PCエンジンのようにハードウェア自体の寿命が尽きて消滅したり、はたまたイマイチ人気が出なくて消えてしまったりしている。しかし、この御先祖様たちの中の雑誌形式のものが進化して、今のパソコン雑誌なんかでよくある付録CDとか電撃PSDになり、サウンドノベルのような単行本的な内容のものが、今度のコミックシリーズになったと思えばいいだろう。

さて、パソコンでは、付録CDつきの雑誌と言えば、もはや当たり前なのに、どうしてコンシューマではいまいちヒットしないのだろうか？（PSではかなりヒットしているが、パソコンと比較すればまだまだだ）

その理由は、記憶容量と実用性の二つに尽きるだろう。

まず記憶容量。

ともかく、パソコンにはフロッピーから始まって、CD－ROMまで、ほとんど必ずと言っていいほど「その時使える一般的な大容量記憶装置」が搭載されているのが普通だし、そうでなければ（パソコンそのものが）使いものにならないのも、また事実。つまり、数年前からもうパソコン雑誌には付録CDがついていて、パソコン本体もCDドライブを最初から内蔵して販売しているということが当たり前だったわけだ。

それと比較すると、ゲームマシンで「十分に安くて容量が大きなメディア」（具体的にはCD）が標準的に普及したのは、PS・SS以降のお話。言い換えれば、このホンの3年あるかないかぐらいの、極めて歴史の浅い話なのだ。

そして、次に問題なのが「実用性」。

パソコン雑誌の付録CDは、たとえ収録されているコミックがつまらなくても小説が退屈だろうと、自分が使っているソフトのアップデータとか使いやすいツールやフリーソフトなどが入っていれば、持っていて損をするものではない。しかも、そういう改訂はソフト（アプリケーション）だけでなく、OS自体、プリンタ、ビデオカードなどなど、およそパソコンに繋がるものほとんどすべてでいつかは行われることだ。

しかも、このアップデータを手に入れるためには、この雑誌などについている付録CDを除けば、直接ユーザーサポートから手に入れるか、インターネットなどを通じて入手するしかなくなってしまう。言い換えれば、自分のハードを使いやすくしたり、バグを潰したりするためになくてはならない手段の一つであり、しかも手軽に入手できる「実用品」ともいえるのだ。

それと比較するとゲーム雑誌の付録CDはいささか事情が異なる。たとえばセーブデータはあって損するものじゃあないけれど、そのソフトをプレイしていない人にとってはないと困るものではないし、体験版も「クズをつかまない」とか「思いもよらない掘り出しものがあるかも」と期待してプレイしてくれる人にとってはそうとう役立つだろうが、興味のないジャンルには一切手を出さないというような人にとっては、あまり高い価値（実用性）は見出せないだろう。

つまり、パソコンではある意味付録CDつきの雑誌ってのはユーザーにとって「必須に近いソフトの配布の道具の一つ」として地位が確立されているのに対して、ユーザーの趣味趣向に左右されるゲームマシンでは、まだまだ……というレベルなのだと思われる。

さて、このようにコンシューマゲームマシンのそれと比較すると確固たる地位が確立されているパソコン雑誌の付録CDでさえ、人によっては（特定の専門的なソフトを修正するためのアップデータなどの必要なものを除くと）「あってもなくてもいいもの」かもしれない。それを買ってもいいかな、と思うためには値段が重要だ。というか、それが購入の決め手になる（もし少年マガジンが一冊千円だったら、毎週買う気が起こるかい？）。ところが付録CDをつけるとなると、いくらCDの製造原価が安くなった（パソコンの場合、単価で1枚百円程度。PSとはかなり異なる）と言っても、実際にそれを本の間に挟み込んで、付録として成り立つようにするケースをつけたりすると、どんどん製造コストがかさんでしまい、結局のところ、現状のような価格設定になってしまうのだ。

つまり「あってもなくてもいいもの」かもしれないのに、実際に千円近くしてしまう（!?）のだ。そして、このことはゲームマシンの付録CDつき雑誌にも同じことが言える。

言い換えれば、技術の進歩ですばらしく安くなったとは言え、誰でも「ちょっと買うかあ」と考えるには、まだ高いのが、正直言って、今のCD付録つき雑誌の現状と僕は思っているのだ（逆に言えば、千円で損したと思われないようしようと、電撃PSDは毎号毎号改良を繰り返しているんだけどね）。

さて、この「値段の問題」というのは、実は、今回のコミックシリーズにもそのまま当てはまる。

「コミックに音がつきフルカラーになった」というものが、果たしてユーザーにとって二千円の価値があるのか？　ということだ。

つまりゲームマシンの上で読むコミックには「ポータビリティ」はないし（たとえば電車の中じゃあ読めないよな）、しかも普通の単行本と比較すれば値段はかなり高い（豪華本でやっと同じレベル）。

言い換えれば、「ゲームマシンの上で動くソフトとして見ると極めて安い」が、「コミックとしてみるとかなりとんでもなく高い」ことになってしまう。

これを解決出来るかどうかは「単行本にはない別の楽しみが明らかに存在し、なおかつその楽しみが二千円に十分値する」という、極めて難しい要求をクリアできるかどうかにかかっていると思う。

その意味では、今回の「コミックシリーズ」は興味津々のソフトであるのは間違いがないところなのだ。

※1　編集部注
プレイステーションクラブ会員向けに配布されているディスク「プレプレ」のNo.8に、PSコミックシリーズの体験版が収録されている。その体験版には、声優による「声」の演技は入っていないが、一部の効果音は流れ、1コマの中で非常に簡単なアニメーションを見せてくれる部分もあった。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧならＯＫ！　「虹色の青春」もバッチリでグーです。

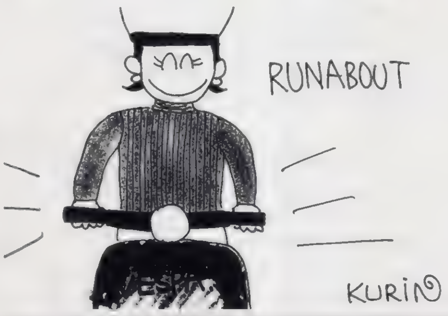
★街中をブッ飛ばして スカッと気分爽快

「秋晴れ」に「秋雨前線」…天気予報でもすっかり秋の用語がそこかしこで聞かれる季節になりました。街のお花屋さんではパキッとしたひまわりからホワッとしたコスモスへと色合いを変えています。そして毎年のごとく風に乗ってかぐわしい香りもやって来ました。キンモクセイとギンモクセイ……秋到来です！

先日、ゴルフコンペに参加して来ました。今年はこれが３回目のゴルフになります。今回は打ちっぱなしの練習場に行く時間がなかったのでぶっつけ本番状態でしたが、今までで一番のスコアを叩きだしましたよ！ よくいうことだけどゴルフは練習しないほうがスコアがよいというジンクス……あれ、本当かもね。それにしてもこんなドシャ降りの豪雨の中では、２度とプレイしないだろうというくらいの大雨。フェアウェイは川のようになっているし、グリーンはボールが転がらないしで悪戦苦闘しましたが、いつもと違う醍醐味を味わうことができました。それにしてもゴルフのあとのビールと焼き肉は格別おいしかったなぁ。今度はぜひお天気のよい日にゴルフしましょ。

それからつい最近、巷で流行の「プリクラ」の声の仕事をしました。今までの「プリクラ」と違うところは、自分の好きな写真を取り込んだりできる機能もついているんですって！ そのうち、どこかでお目にかかると思いますのでお楽しみに。

さて、今回のゲームレポートは派手な走りの「ランナバウト」。８カ月振りのカーアクションゲームレポートであります。個人的に大好きな(！)『ESPN』のような爽快感がステキですっ！　で、まずはマシンの選択から。まずは〝ミニクーパー〟。かわいいその姿に熱烈なファンが多い車種です。ゲーム中に登場するヤツは天井がユニオンジャックにカラーリングしてあってきれい。そして唯一のスクーターは……この独特の形、まさしくVESPA。VESPAといえば学生時代、憧れのスクーターでした。イタリアの香り漂うおしゃれで小粋な乗り物……欲しかったんだけどかなり高価で手が……出なかったんですよねぇ。『DOWN TOWN』での走りに関しては、この２車種が小回りがきいてオススメです。それにしても街の描写が実にリアルに描かれています。店先や人物など気持ちいいです。よ～く見るとなぜかお相撲さんが横切ったりして。それを観察しているだけでも楽しめます。しかし、こんな暴走車がいたらコワイ！　ゲームの中だけとはいえムチャですよね(笑)。つ・づ・く。



イラスト／よしきくりん

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険な（と自分では思っている）ゲーム絵描き。最近は「口は災いの元だぞ」といわれると、ドンアクがかかるらしい。

★出るか!?　ゲーム開発者向けのゲーム雑誌

やはり、会社のコンピュータで遊ぶのは印象がよくないな、と痛感しました。まぁ、普通に考えれば当然のことですが、なにせ１日の大半を会社で過ごすもので、ついつい…。ウィンドウズ95のＲＰＧ『ディアブロ』、ディレクトリごとデータは消したのですが、信頼は一度失うと回復がマジメに大変なので、ここは一発、あたかもアムロがククルス・ドアンのザクを海に沈めたように、ゲームのＣＤ－ＲＯＭを捨てるくらいしないと、いけないかもしれないです。「ゲームに罪はない」という考えは、今も変わらないですけど…。

さて、このへんから話を変えて、今回はゲーム開発者の目で見る、ゲーム雑誌について書こうと思います。他社の気になるゲームで、「うーんこいつは要チェックや！」と思っているものほど、実際にはどう処理しているのか、誌面だけではわかりづらいですね。昔は「これオブジェ？　ＢＧじゃないの？」とか、「これは回転面を使っているな」などといわれていましたが、今は「顔はテクスチャー貼ってあるけど、ほかはカラードだな」とか、「おーリフレクトだよ」とか「雑誌には美しいポリゴンって書いてあるけど、これプリレンダだよね」といった会話がなされています。開発で好まれる雑誌、とくにグラフィッカーに好まれる雑誌は、「情報が早い」というのももちろんですが、「写真が大きくてきれい」というのがまずありきです。普段買わない雑誌でもクチコミで広がって、気がつけば開発室のグラフィッカー全員が同じ本を手にしている、というのはよくあります。次にけっこう多いのが、キャラクターなどの設定画が載っている本ですね。とくに別冊などになりそうにないと感じた（？）ゲームのものは、雑誌に載ったときに「これだー！」とひらめいて即購入、熱が冷めないうちにラクガキＣＧを書いて、パソコンの草の根ネットにＵＰしたり（笑）。あと、開発でみんなに喜ばれるのが、ＰＳのメモリーカードのシールがついている本です(笑)。開発用のメモリーカードは、それこそたくさんあるので（さすがに夏期限定の透明はない）、区別するために貼っています。個人用は、本能の赴くままに貼った方が見つけやすいのは、電撃ＰＳ編集部と同じですか(笑)。でも自分の本のは使わず、会社用からもらうというのは、開発だけかも？

最近ゲーム雑誌も種類が増えたことだし、そろそろゲーム開発者をターゲットにしたゲーム雑誌が、出てもよいかな…いや、女性向け週刊誌みたいになるからヤバいか（笑）。

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★第35回アミューズメントマシンショー

台風だ、大雨だと荒れ気味だった9月が過ぎ、やっと秋本番といったカンジになってきました。みなさんの住んでいるところでは、台風などの被害はありませんでしたか？　まあ、荒天で外に出られないからといって、ずっとゲームをしてた人も多いんじゃないかと思いますが。

さて、芸術の秋、スポーツの秋、そしてゲームの秋です。今年もゲームショウに続いてアミューズメントマシンショー（通称ＡＭショー）が開催されました。場所は前回までゲームショウで使われていた東京ビッグサイトです。ＡＭショーは前回は幕張メッセ、それ以前は、ずっと羽田に近い東京流通センター（略称ＴＲＣ）で開催されていましたが、狭くて古いＴＲＣに比べるとだんだんモダンな（死語かもしれない…）雰囲気になってきましたね。

バブルの影響で首都圏の展示場が供給過剰気味になってから、開催ごとに場所が変わるイベントが多くなってきました。知り合いのゲーム関係者と電話で「ＡＭ何日に行く？じゃあ向こうで会おうよ」とか話をしていて、「あれ、場所どこだっけ？」と確認しあわなければならないケースもしばしばあります。昔はおもちゃショウは晴海、ＡＭショーはＴＲＣといった具合にほとんど固定だったんですけどねえ。

ちょっと脱線しますが、おもちゃは〝ショウ〟で、ゲームも〝ショウ〟で、ＡＭは〝ショー〟なんですよね。こんなところにも主催者の「こだわり」みたいなものが見えて、おもしろいですね。

このＡＭショーは、本来アーケードゲームマシン（ゲームセンターに置いてあるゲーム機）を中心に、遊園地等の遊具や関連機材の新製品発表及び商談の場として開催されたものです。ですからジェットコースター（もちろん本物）なんかも扱っているんですよ。まあ、展示といっても普通は模型なんですが、今回は小型のコースターを実際に展示・実演しているブースもありました。小型といっても全長数十メートル、10名ほど乗れる代物で、屋内に設置してあるとちょっと驚きです。

以前は業者の商談会がメインで、一般開放日はオマケだったのですが、ここ数年一般ユーザーへの配慮も充実してきて、ゲームマニアにとっては見逃せないイベントの１つとなっています。もっとも、一般ユーザーをはっきり分けないと、肝心の商談日が仕事にならなくなってしまったというのも原因の１つなんですが……。商談日だというのに、どう見ても「おいおい、平日なのに学校はどーした」という感じの学生風の方々が人気ブースにあふれていて、業者が入れないほど混雑しているといった光景がよく見られました。

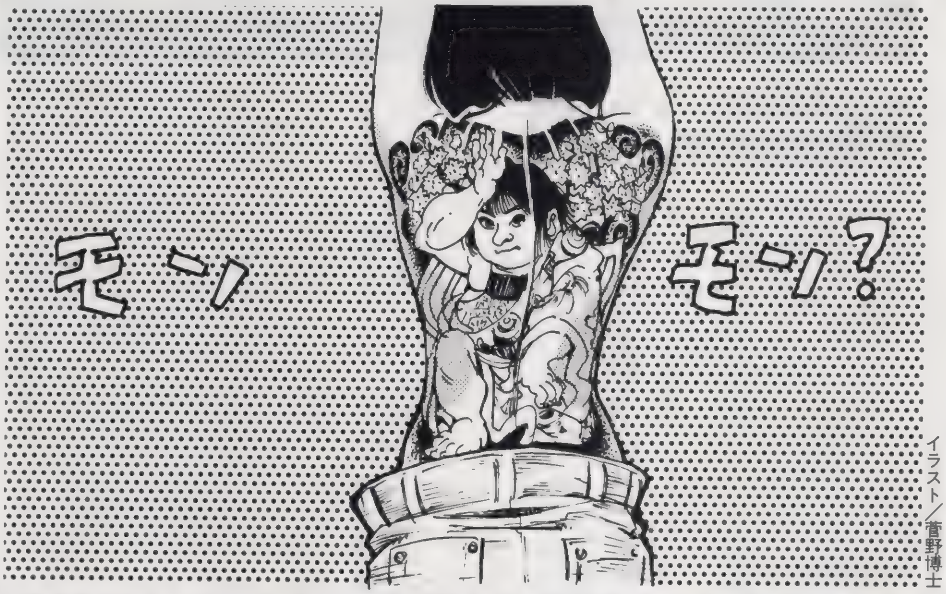
今回は会場も広くとってあった上に招待者数の配分も適当だったらしく、近年にないよいコンディションで見て回ることができました。狭くて混んでいたときは、人気ゲームになるとテストプレイはおろか台に近づいて画面を見ることすらできなかった場合もありましたからねえ。

アーケードゲームが中心であるＡＭショーを見に行くのは、コンシューマ（ＰＳのような家庭用）ゲームに大きな影響を与えてきたからです。最近はコンシューマ機の性能が飛躍的に上がったため、以前ほど大きな差はなくなりつつあります。それでもコンピュータを使ったゲームとしては、常に一歩先を行っているという点は変わってはいません。キラーソフト（そのゲーム機を買うことを決意させるソフト）として挙げられるタイトルの上位に、必ずアーケードからの移植作品が入っていることからも、その影響の大きさがわかります。発売が決まった「電車でＧＯ！」などは、おじさん層を中心に、かなり強力なキラーソフトとなりそうですものね。

会場の構成がよかったのに対して、内容のほうは「うわっ！」と驚くような新機軸の登場は見られませんでした。あいかわらず「プリクラ」（商標に関わるので、公的には「写真シール」とか表記すべきでしょうが、通称ということで）関連の二番煎じ的な機種が多かったですね。シールだけではなく、さまざまな媒体への発展競争となっています。もうブームは下火だといわれているのに、大丈夫でしょうか。中にはタトゥー（入れ墨）シールで「モンモン」というネーミングをしているところもあって、ちょっとびっくりです。これってその筋の業界用語ですからねえ。

ゲームではシミュレーション系の体感ゲームが増えているのが目につきました。以前の大型筐体に比べると、いくぶん小振りなモデルが中心となってきましたが、仕掛けはさらに凝ったものになってきています。本当にロッドがついていて、竿とリールを使ってプレイするバス釣りゲームは、早くも話題になりつつあるようです。コンシューマには……できないだろうなあ。

■ハイテク満載のゲーム機器に混ざって、昔ながらのボールを投げたりハンマーで叩いたりするゲームマシンも展示されているのですが、この手のゲームの人気というのは衰えませんね。会場でもかなりの数の人たちがプレイに熱中していました。ローテクでもゲームとしてのおもしろさは同じということでしょう。逆にハイテクのみを追いかけて、グラフィックや機能のアップばかりが売り物で、ゲームとしてはあまりおもしろくなくなってしまった作品も多くなった気がします。ゲーム開発にたずさわる方々は、ぜひこういう部分にももっと目を向けてほしいと思います。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

怒濤のゲームラッシュ！ 仕事に疲れ帰宅しても、やりかけのワクワクするゲームがあれば幸せは200％。こうして人は生きていくのだなぁと、思う秋は、物思いの季節（ぽっ）。

PSの奴隷は「あきらめるな！ 最後のランナーにバトンを渡すまで！」と超頑張っている運動会のリレー選手をただ見ているPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。描けば楽しいです。きっと。なんでもOKです。

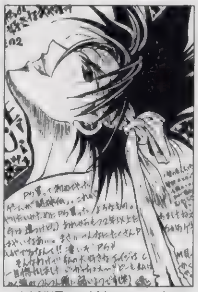
夜空を見上げるちっぽけな虫けらとしては、世の中の動向なんてものには大して関心がありません。実際のところ。しかし！ この電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷、略して「DPSど」には虫としても興味津々。11ページで大迫力、ゲームの話題満載、それ以外も満載、掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックを誇るわけで……。人に踏み潰されたらハイソレまでよ！ な人生、っていうか虫生を送っていても、気になる逸品なワケでして……あぁ……月がキレイですねぇ。こんな日は踊りたくなります。るる～らら～ぴふ～。

ライバルはポルシェターボ そんなDPSどにハガキを

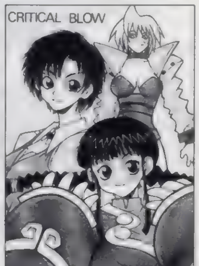
速いんですよ。ヤツ。チューニングしまくってますから。足回り完璧だし。ま、オレも昔は首都高マッハと呼ば（以下同）

▲東京都　卯月渉さん：いるでしょう。PS版はもっとパワーアップしてるかも？

▲宮城県　NAKOさん：サミシイですよね。本編があれじゃぁ……。ねぇ。


▲滋賀県　魂辻さん：当時はインパクトありましたから。『闘神伝』。

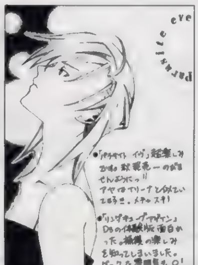
▲千葉県　柴田恭子さん：彼の特殊能力ってアレだけなんでしょうかねぇ？



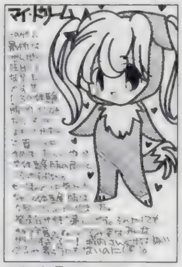
▲大阪府　パニックアタックさん：爽快な必殺技が0Kな感じです。

▲東京都　祥人さん：長いですよね。1Pプレイが。アクセスも多いし。

▲岡山県　のぶすけさん：PSでも遊びたいですよね。多いんですけど……希望。

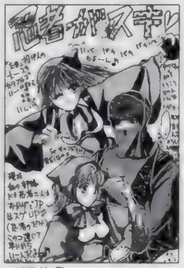

▲山形県　週末の怪人さん：凄そうです。まさにハリウッド級（笑）な演出。

▲岡山県　ミナトKさん：楽しんでますか？　弓使いさんはミニスカです。

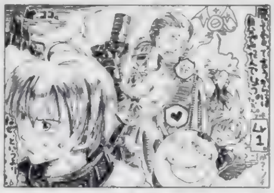

▲栃木県　めもるんさん：体験版にそそられますよね。特にこっち系は…。

▲長野県　湖山たみさん：飽きるのちょっと早いですよね……このソフト。

▲埼玉県　矢渡さん：Gの中でも特上に位置する彼女たちですから。

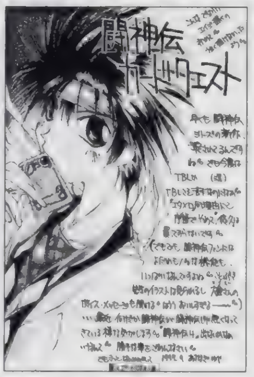

▲福井県　マチコさん：素早いですし。二刀流だし。防御力低いですけど。

◀埼玉県　あんじさん：首まわりあきスギです。ネクタイしてたら……（笑）。


◀長野県　からもも実里さん：ムチャですよね。まったく。レベル1なのに。

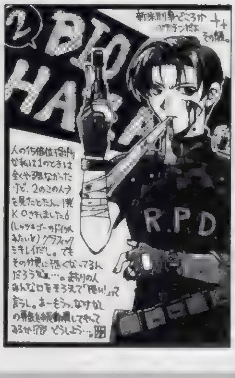
▲岐阜県　如月るいさん：想像しちゃいますよね。あのコピーは。まあ、これを機会にプレイしてみて下さい。

▲宮城県　からなしさん：残りますよね。どうしても。週番も……やるんでしょうねぇ。



▲徳島県　浅雍柚椰さん：グラフィックかなりキレイですよ。本編の続きはまだですかねぇ？

▲山口県　DDT さん：サルくんが飛び抜けてカワイイです。



▶千葉県　カステラ渉さん：市街戦はドキドキです。さらに怖いですよ。

「先日交通事故にあいました。右足を骨折。不注意だった私が悪いんですが……もう以前のようには走れなくなってしまいました。私、短距離の選手だったんです。なんだか、夏休みも入院で過ごしてまい、目標も見失い……なんだか状況最悪です。『FFⅦ』以来ゲームを断って、DPS読むだけでガマンして、今年の夏に賭けてたのに……。厳しいです。ポッカリです。なんだかため息ばかりの日々です」長野県　異可岸さん：

それまであったハッキリとした目標が突然失われてしまうのって厳しいですよね。しかもガンバってそれでも届かないっていうのではなく、事故による断念。さらに厳しそうです。これはもう……きっと、どうしょうもないです。しばらく「何もしない時間」を過ごすしかないです。ため息ばかり出て、虚しくって、ツライとは思いますが、耐えてみましょう。これを機会にゲームをしたり、勉強をガンバってみるのもいいでしょう。とにかく耐えて、時間が経てば……どうにかなるハズです。すでにこうして誰かに相談している時点で、貴方は現状を「どうにかしたい」と思っているわけですから。大丈夫。ガンバれるはずです。

「オレの一ケ月の小遣いは三千円です。まあ、友だちと比べるとちょっと多いくらいなので金額に不満はないのですが、これではソレなりにもステキなゲームライフは送れません。だって、ゲーセン行けば最低でも百円使うワケだし、DPSは月に２冊で大体千円。欲しいゲームソフトは毎月一本は発売されてるし、グッズも欲しいです。中学生じゃバイトも認めてもらえないし。パソコンも欲しいしなぁ……。我慢ですか？　全て？」青森県　新城真琴さん：

きっと、青春はそういうモノです。我慢の中、貧乏な中からいかにして、自分の望みを叶えていくか。その頃に苦労して手に入れたゲームソフトはきっと、一生忘れられない一本になることでしょう。家がお金持ちで欲しいモノは何でも買ってもらえる！　なんて環境はスゴクうらやましく思えるものですが、後になってみれば、「それが本当に幸せなのかな？」なんて疑問だったりもします。全ての体験はムダにはなりません。特に青春時代に、我慢とか、貧乏とかそういうマイナスな状況を経験しておいた方がいい気がします。いい大人になってからの我慢はともかく、貧乏はツライですからね（笑）。

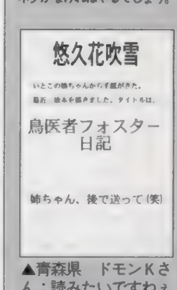
「秋になって、ミニスカートがあまり見れなくなってしまいました。悲しいです」兵庫県　ヒョーランクさん：

悲しいですか……でも……しょうがない気がします。寒いですよ……（笑）。

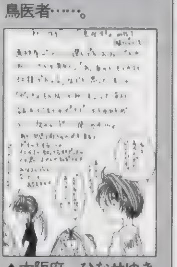
ロボコン0点な人
当日販売は予約者のみ

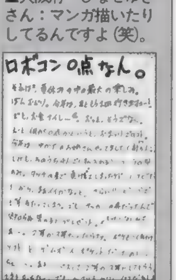
すげー忙しいよ。どうしたもんだ。でも金はないよ。　（ほ）

9月はいっぱいゲーム出ましたね。もちろん私も買いまくりましたよ。レビューした「くの一番」と「バイオハザード・ディレクターズカット」。それからパソコン用の「TLSアクセサリーBOX」に「快刀乱麻」。いや一、数は少ないように見えて、出費の方は結構マジでキツイです。久しくゲームは買ってないんですが、ほかのことで散々出費してましたから。まだどれもやり込んではないんですけどね。ていうかこれらを買ってきた、まさにその日にこの原稿を書いてますから。目の前には仕事が山積みなので、いつプレイできるか分かりません。遊ぶ物があるのに遊べない状況って久しぶりだ。そうそう、「スパロボF」は買ってないです。なんせサターン持ってないですから。わっはっは（快笑）。さすがの私も、本体もないのにソフトだけ買ったりはしません（肩をすくめるポーズ）。でもまあ、今月はたくさんゲーム買ったからいいさ。取りあえずは「快刀乱麻」あたりかな。これら今月買った分の勝手気ままなレビューは、次号あたりで気が向いたらやるかもしれません。気が向かなくてもネタがなければやるでしょう。



▲青森県　ドモンKさん：読みたいですねぇ。鳥医者……。


▲大阪府　ひなせゆきさん：マンガ描いたりしてるんですよ（笑）。



▲茨城県　薮柑子さん：盆踊り、祭りはステキです。ワクワク。

な期待を抱くものではないですな。さて、久々にゲームは結構買ったものの、あまり書くことはないです。なんせまだやり込んでみる前ですし。編集部でみんなやってる「スパロボF」はやってないし。なんせサターン人にあげちゃったので、遊べないですから。未完のゲームのために本体（しかも2回目）買う気にはなれないしな。未完と言えば、結局EVAの劇場版は未鑑賞に終わってしまいました。でもお金払ってまでは見たくはないので、すでに見た河原くん（仮名）から内容を詳しく教えてもらいました。でも、サッパリ理解できませんでした。ていうか、説明の仕方悪いよ河原～（仮名）。なんか話の半分以上はムダ話だったような気がするのだが。でもまぁいいか。取りあえずこの件は、ビデオが出たら誰かから借りて、彼の話がどこまで忠実だったのかを確認するとしよう。（ほ）

オレも買った。かなり買った。べきゅう～。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

前号でのレビューの補足：こういう何でも書いていいコーナーを持っていると、便利ですな。さて「くの一番」ですが、前号を見ての通りオススメの95点。これはネームにも書いてますが、個人的に大プッシュするための点数なのです。なんせまるで注目されてなかったから、このままでは闇に葬られると思い、ちょっとでも皆に認知してもらいたいと破格の点数をつけてみたのです。ついでにオススメにしておけば、パート2だから目立つだろうと。そんな感じです。いうまでもないですが、一般性は皆無に近いのでご注意。って今更言っても遅いか。まぁ、私と嗜好を同じくする者に対してはコレ以上ないくらいにオススメです。個人的には、「ヒロインドリーム」、「ＴＬＳ」、「ありす～」に続いて久々の大当たりでした。これらに共通してるのは事前にまったく期待してなかったということです。やはりゲームは事前にあまり過度

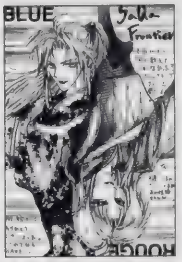
中里くんは現在、「スーパーロボット大戦Ｆ」の担当なのでマジできてます。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

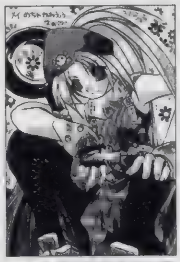
来年４月から、タバコCMのTV放送がなくなる。いいセンスしたCMが多いので、残念な話です。それにしてもフィリップモリス１－２－３の渡辺由紀はイイなぁ。（中）

前号の最後で書いたとおり「My Dream」を買ったです。うーん、レビューにあるような絵柄のクセは気になんなかったなぁ、個人的には。これはきっと、佐藤藍子の耳が気になるのと同じレベルなのだろう。でもまあイイじゃん、ってとこで。ちなみにゲーム自体も、俺の佐藤藍子に対する印象同様、まあイイじゃんレベルですけど。もうちょいステータスを確認しやすくしてくれればよかったな。ところであのゲーム、声優をたくさん起用してるけど、そのぶん各自のセリフはイベントのみになってるんだよね。でも、同じセリフを何度も聞かされなくてすむ軽さはOKだと思うのよ。と、ここまで考えてみて気づいたんだけど、昔の、PCエンジンが主流だった頃のCD－ROMソフトって、全部こんな感じだったじゃない？　それがフルボイスになったのって、「ときメモ」が出てからだもの。いまでこそフルボイスは話題にならないけど、当時は新鮮だったからなぁ。で、それ以降のゲーム、特に恋愛SLGのほとんどはフルボイスになったわけでね。それはそれでイイんだけど、こういうのばかりだとうっとうしく感じることもある。早い話が食い飽きたんだよね。そこへあらわれた「My Dream」ってことで、俺には新鮮に感じたのだ。言ってみれば、いろんな味が楽しめるバイキングか点心みたいなもんとちゃう？　まあ、どっちにしても、素材がよければ美味しく食べられるんだけどね。

▲神奈川県　想あたみさん：今、世間では「97」がブームです。


▲東京都　NIXさん：眠れない朝はハガキでキマリですよね。

▲福島県　だっふんだぁＺさん：魚だ！　釣りだ！で「ＢＯＦ」なのです！

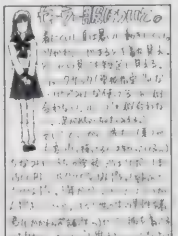

▲東京都　瀬鈴さん：早く出ませんかねぇ……長いですよねぇ。

▲新潟県　RATAさん：エアリスは平気そうですよね。かなり。

▲北海道　是空宵さん：ゲーム……ちょっと……悲しい感じが……。

▲熊本県　水無月さん：危ない関係な人も多いですしね。

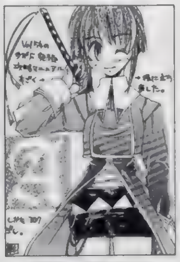
▲愛媛県　天海十流さん：ちょっとムリがあります（笑）。きっと。


▲？県　雄太さん：リボンって高いんですねぇ…。制服ってだけで……。

▲埼玉県　長屋の和尚さん：どちらもステキです。谷間は特に人気あります。

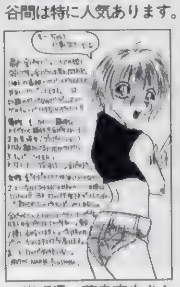
▲千葉県　柴田恭子さん：ＥＤ賛否両論ですが、いいゲームです。

▲兵庫県　SATOMIさん：瞳が女の子のようですが、躍動感がカッコイイ。


▲千葉県　彩軌彼方さん：アセルス様は人気高です。ドラマチックですし。

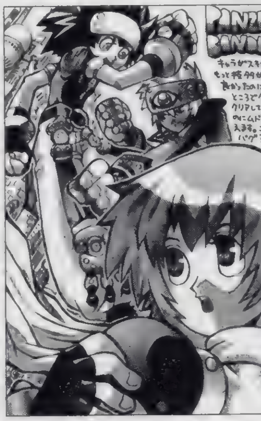
▲千葉県　ちゃっぷ２世さん：アクションではなく、戦略も大切です。

▲北海道　是空齋さん：元はＨゲーのコーナーですから。ここ（笑）。


▲岩手県　藤島直也さん：瞳の色が青とか、薄いのもイイですよねぇ。

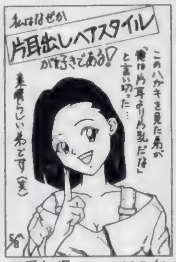
▲東京都　藤神零式さん：そろそろ情報が欲しいですよね。

▲奈良県　八色翔さん：増えてますねぇ……。悲しいです。ＥＤも……。



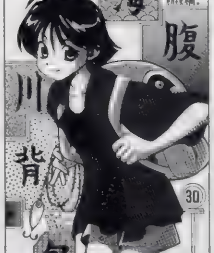
▶大阪府　タカハシヂュンさん：まあでもガンガンつながりますから。相手を地に落とさずに攻め込めるのはムチャですよね。イイゲームなので続編に期待したいです。

▲神奈川県　如月涼々さん：ピッチリしてないと格好悪いですしねぇ……。



▲愛知県　マニア5/8さん：素晴らしいです。ソレもありでしょう。

▲埼玉県　日高梢さん：元気のいいのが取り柄です。ピカチュ。



▲神奈川県　楽柚さん：何でも入れますよね。あのリュック。ひょっとしてドラ……。

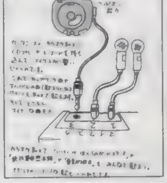
▶福島県　くさかべゆかりさん：でもしょうがない気も（笑）。さりげないハートマークがステキです。しかしどこをどう改造すれば彼の様になれるんでしょう？　魔晄の力はスゴイですねぇ。変身ですから……。

まんが／風上旬（現代人は医学の進歩で身体に虫を飼ってないので免疫が弱くなってしまったそうです　だから何って感じ？ですね）

★★ゲームライター講座★★

「ライターって文字を書くだけなんですか？」神奈川県　蜃気楼一番さん：

通常ライターの仕事は文章を書くのが基本です。が、ゲームライターの場合は文章を書くだけでなく、担当ページのレイアウトのラフを切ったり、ゲームの画面写真を撮影したりもします。



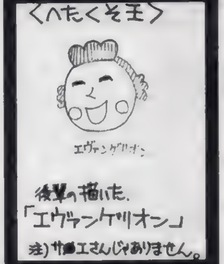
◀千葉県　木村吉伸さん：強引ですが、楽しそうです。MDでベスト作って行くのも良さそうです。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆裂。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。



▲神奈川県　いずみととさん：どの辺が……。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

3号連続で、人形の話題ですか……と我を振り返ってみる現在原稿を書く（ち）。仕方ないんです、イエローサブマリンの「ベルダンディー」にセガの「さくら」と「紅蘭」、ツクダホビーの「さくら」と新製品が最近目白押しな状況。ファンは注目の状況なんですな。きっと読者の人形愛好家も上記のいずれかはゲットする予定に入っているでしょうね。ただ、セガの製品以外は、お値段が少々張るのが痛いところです。全部買うと約30ｋ円にも達します。これまたカードで買おうかしら、リボ払いで。お財布に優しいしね。長く苦しむけど。

かなめBOX

まんが：白やかなめ（「メタルギア～」は確かにワクワクモノですよね。早く発売日が決定しないですかねぇ）・イラスト：NDO

ランキング発表

105：G・紅牙
：矢渡
100：田中将司
95：祥人
：小林恭介
80：広瀬川秋人
：週末の怪人
：北原健光
：むにゃん
：のぶすけ
75：TOMY
70：S・風雅
65：樹塚ともかお
：NAKO
：眠るカバ
：とりお
：卯梨
：櫻璃
60：望州あゆら
：児玉啓太
：谷川蛍雪

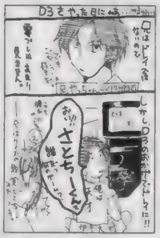
●55：くさかべゆかり、瀬鈴、清和日和子、前川、RATA、一郎あきら、●50：雨宮五月、ごぢうり、ともの、湖山たみ、●45：桐生雅士、甘露なつを、いわきゆーし、香月りん、神哉龍、壬まどら、神野ゆき、うに、高橋智子、鵜史雷汰、柴田恭子、タカハシヂュン、美波、●40：50STORM、走馬あづみ、りるひな、うに頭、卯月渉、立花ありな、いくいな、如月龍牙、辻槻景太、飯綱、●35：ひろし、寿々、なみなみ、海座せにょ、古川緋色、十槻久也、炭素分子、彩軌彼方、藤神零式、かばゆ、太一、楠本由貴恵、鳥太郎、乳酸菌29号、想あたみ、さかき和子、うつのみやさおり、●30：いずみ17、海川さんご、都賀渉、有久翼、長村アキ、ちったん、白羽優希、カステラ歩、えんぢまる、清平ハルキ、めもるん、まみこ、速瀬宵、蘇芳、秋月えま、各務風架、からなし、ゆきの、亀霧なみ、八城隆史、貞雅

◀福岡県　蒼海静流さん：重いですDPS。読み返しは楽しいですけど。

◀群馬県　かぱゆさん：暖かいはずです。ソレが時代なのです。

◀京都府　水荻巴さん：アクセスが…難易度は変わってません。多分。

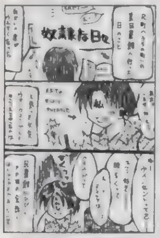
▲福島県　水智綾さん：女の子のようなラムザさんです。



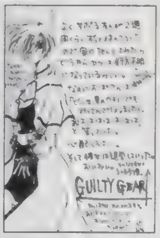
▲長野県　老川まゆふぃさん：見てないけどピンポイントで……。

▲神奈川県　サトウミナコさん：みんなで寝て、大きくなる？

▲神奈川県　あれいさん：こんななんでしょうかねぇ？



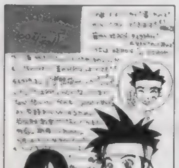
▲秋田県　速瀬宵さん：でも図書館では静かになのです。



▲静岡県　日向かえでさん：ちょっとかっこいいです。彼女。

▲宮城県　おおば妙人さん：いいですねぇ。何となくいいです。

▲滋賀県　魁明親さん：連れて行かれちゃうんですよね。



◀愛知県　さくらさん：ムチャなサブゲーム多いですよね。

▲神奈川県　紫水都さん：ああそう……ですよね。

▲愛知県　野井長田さん：２人の水着見たかったですよね。

▲秋田県　豊田ドカさん：アッという間の出来事でした。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは10月16日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで語り部に依頼されたクエストは機密レベル５の超高難度。ボクラは力試しも兼ねて、とりあえず出発した。

道中は何事もなく過ぎていった。ライビアの街のギルドから借りた移動用の大型獣リエルに車を引かせて、素早く、ロスのない移動を心がける。なんといっても機密レベル５の重要クエストだ。注意するにこしたことはない。毎日が移動にのみ費やされていった。

旅立ちから28日目の朝、ボクラは目的地、自治城塞都市ホールステッドの正門前に立っていた。ここはギルドの総本山。現在では東西を結ぶ交易都市として繁栄を極めているが、第２次召魔戦争の始まりであり、黒王戦乱の中心、そしてゲーラストバーンの戦いの決着の地でもあった。

「聞いてたとおりだ……この大きな青龍の門を英雄ラスファーンや魔剣士ラズガレブ、外法士バラクロセスが通ったんだねぇ」

さすがに朝だというのに人の往来が激しい。

「ラムダス……はしゃぐのもいいけど、早くクエスト終わらしちゃおうよ」

「う、うん……」

「懐かしい……」

突然、キューがしゃべり始めた。彼は道中、というか常に無口で、自分から話し出すことはほとんどない。

「いや、これが懐かしいということなのでしょう……この状況が私のメモリーを妙に刺激しているのです」

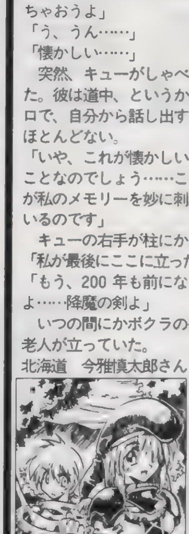
キューの右手が柱にかかる。

「私が最後にここに立ったのは」

「もう、200 年も前になるのだよ……降魔の剣よ」

いつの間にかボクラの後ろに、老人が立っていた。

北海道　今雅慎太郎さん：

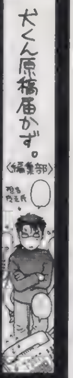


◀福岡県　うに頭さん：謎の老人登場なのです。強い？

ハードの神様の犬Σ

「まい茸」と「まつ茸」。２文字めが違うだけでエライ違いです。で、何が言いたいかというと、外食をしたときに「まつ茸とツナのスパゲッティお願いします」と声高らかに注文したのですが、ご推察のとおり正解は「まい茸とツナ～」なんですよ。いやぁ、久々に恥かきました（苦笑）。でも、お願いだから注文後に「まつ茸じゃなくてまい茸だよ」と突っ込まないでくれ、(う)と(さ)！　知らなければ知らないで幸せなこともあるんだから。トホ。（犬）

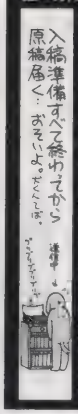
気がついたら、(さ)と同じ機種のノートパソコンが編集部に氾濫してるっていうじゃないですか。(さ)を含めれば５人。40万もするモノを買えるなんて、みな金持ちだね。オレはＬＤをいっぱい買っちゃたし、ＡＴ機まで組み立てたので、しばらくは金欠でノートは買えませんな。まぁ、みんなと同じ機種を買うのは癪にさわるので、秋に出る新機種を狙うつもりです。あ、そうそう、パソコンといえば、ＮＥＣがＤＯＳ／Ｖ市場に入ってきましたね。でも、ブランド名は「ＰＣ－98ＮＸ」で、「キュウハチと呼んでください」だそうです。現存のＰＣ－9800シリーズで独自のシェアを保ち続けてきたＮＥＣも、マイクロソフトとインテルの勢いに飲み込まれ、メジャーなオリジナルアーキテクチャのパソコンはMacだけになっちゃいました。オレはMac信者ではありませんが、こうなったらアップルには頑張ってもらいたいっすね。とりあえず、Macな人である(魔)は、毎年一台Macを買ってあげてね(笑)。



★128ビット機？　いーかげんにしないと！★

セガの次機種は128ビット機だそうで……。自分の見解は前号の岩崎氏のコラムと同感なので、詳細なコメントは省かせてもらいます。あえて付け足すと、ＳＨ－４は32ビットアーキテクチャのプロセッサであるのが確定的であること、ＳＨシリーズ初のスーパースカラ構造（演算性能を高めるための並列処理技術の一種）採用で300ＭＩＰＳ、1.17ＧＦＯＬＰＳ（１秒で11億７千回の浮動小数点演算を実行）という性能を達成したということ。そして、一部で噂かれているＰowerＶＲの採用はないことだろうか。

マジでＳＨ－４を採用するとしたら、Ｎ64の２倍強にあたるＣＰＵパワーを発揮するし、グラフィックスチップとフレームバッファ（ＶＲＡＭ）間のバスが128ビット幅あるとしたら、かなり強力なグラフィックスの描画能力を誇るだろう。たとえば、バスクロックが66ＭＨｚ、ＳＤＲＡＭを128ビット幅で接続したとしたら、データ転送レートは約１Ｇバイト／秒となり、グラフィックスチップのデキさえ良ければすさまじい描画性能を発揮するのはまちがいない。さらに、１～２年後に製品化予定のＤＤＲ－ＳＤＲＡＭ（ダブル・データ・レート・ＳＤＲＡＭ）を使用すればバスクロックを上げずにデータ転送レートを２倍にできる。このように、128ビット幅のグラフィックスアーキテクチャを実現できるとしたら、それは素晴らしいパフォーマンスを発揮するでしょう。でもね、だからといって128ビット機という表現はいかがなものかなぁ。あまりにもハード無知な報道は勘弁してほしいですね。まったく。



★今回の犬くんの原稿はしめ切りを過ぎてから届きました。代わり原稿書いた後に……まったく。なので罰としてオレのパソコンをもっと強化しろ。（魔）

◆今はこれだと思うのです◆

突然ですが、犬くんのおもしろエピソード其の一。先日、某ファミレスで犬くんが、まいたけのスパゲティを何を勘違いしたのか「松茸のスパゲティ」と注文したのです。きっと店員さんは、心の中で笑っていたに違いありません。（さ）

さてさてAMショー、行って来ました。お目当てはもちろん『バーチャロン』の続編「オラトリオタングラム」(通称「オラタン」と言うらしい)。もぉ～メチャクチャかっこよくって、見る画面見る画面、子供のようにはしゃいで楽しんできました。操作系は、レバー２本にウエポンボタンが２つ、それにダッシュボタンが２つと前作とまったく同じです。しかし、ボタンとレバーの組み合わせにより、アクションが考えられないほど多彩になっています。一番驚いたのは、全キャラに投げ技が追加されたことです。次回は、キャラクターを中心に詳しく報告しますのでお楽しみに。

のみとなったんですが、こっちは別にコンプリートしたいって気持ちは起きないんです。なんででしょうね。ちなみに「ウテナ」のカードにもかなりひかれるものがあったんだけど、これ以上散財したくないので見送ることにしました。その③：大きなお世話だろうけどカードショップで売っているトレカのスペシャルの高騰ぶりって凄いですね。同じ物でも扱ってる店によってかなり値段に差があるし。こういうのってどうやって値段つけてるのでしょうか？　この道、入ったばかりなので分からないことが多いです。そうそう、前号でちらっと書いたモンスターコレクションですが、これを書いている段階では、まだ品切れが続いているようです。取りあえずカードリストはもらいましたが、あまりの種類の多さに途方に暮れてます。本当に全部揃えることができるのでしょうか。なんかその前に飽きてしまいそうな予感……。（ほ）

犬くん原稿くるのおそいよ!!　せっかく書いた代原はＰ－４０のノドネームで！（魔）

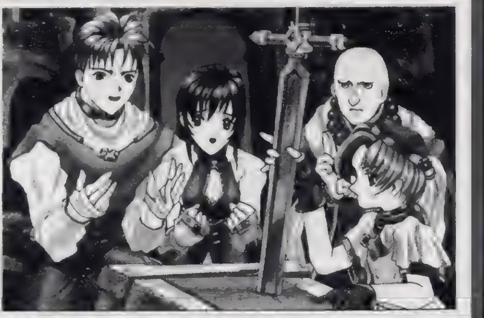
ひどい……おもしろエピソード。ちゃんと教えてあげないと。（魔）

実は重度のヘビィスモーカーなんですが、自分の煙草よりも他人からもらった煙草を吸ってることの方が多いと言われるほどの「もらいスモーカー」です。最近は確かにもらう回数が増えています。なんせ深夜作業することの方が多いのに、夜に煙草が買えないというのが厳しい。おまけに会社の近くに煙草を扱うコンビニってないし。煙草がないと原稿が書けない体なので、作業するスペースも限定されてしまう。喫煙者にとっては悲しい現実であります。せめて社内に24時間買える煙草の自動販売機が欲しい。（ほ）

「床部の人は秋葉原が大好きみたいですが、ボクも大好きです。ある夏の終わりの金曜日、いつもの通り中古ソフト屋さんや本屋を回ってたら突然、見知らぬ女の子（ちょっとカワイイです）に話しかけられました。びびるボク。なんかその娘は秋葉原に初めて来たそうで、パソコンが欲しくて……とのことだったので、教えてあげながら一緒に買い物をしました。で、そこで別れてとまあ、そんなモンだと思っていたら……後日連絡があり、マジで付き合うことになっちゃいました。こういうコトもあるんですねぇ」千葉県　索神さん：

再びトレーディングカードの話：その①：TGSで買った「TLS」のトレカは、その後ゲーマーズで買い足し、あとはスペシャルカード2枚を残すのみになりました。足りないのは綾音とのぞみ。いちばん大切なのぞみがまだ出てないというのが厳しく、なんか止めるに止められないんですけど。もうここまでくると、箱買いさすがにバカバカしく、あとはなにげに買った1パックでたまたま出るのを待つしかないのだろうか。なんか気の遠くなるような話だ。というのも、なんか周りで買ってる人少なくてトレーディングできないんですけど。きっつぁんも買ったようだけど、コンプリートしようという気持ちはないようで。どうにもコレクターって性分はやっかいなものですな。その②：「TLS」と同じく、TGS先行発売で買った「マリーのアトリエ」と「メルティランサー」も一箱でコモンをコンプリート。スペシャルを残す

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（麗）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

HP	＿	全能力値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト41は、チェリウスミンスター工業都市の奪回です。正体不明の賊によってミンスターの街が制圧されて既に1カ月。市民への虐殺は行われていないようですが、市長を始め、都市官僚の死亡は確認されています。賊は大陸一の工業都市で一体何をしているのか？未だその目的すら明らかになっていない現状についにギルドが本気になりました（実際は被害が拡大しそうだというウワサが流れたからとのことですが）。速やかに都市機能を市民の手に奪回し、制圧から解放するのが目的です。選択は以下の3つ。①賢さの実、②封魔のマント、③剣の護符。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（59号）発売日の10月31日（消印有効）。コーナー名は「DPSど41」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の61号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第59号　10月31日発売号（第55号発表＋第61号分募集）
第60号　11月14日発売号（第56号発表＋第62号分募集）
第61号　11月28日発売号（第57号発表＋第64号分募集）

今回のあて先は「DPSど41」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

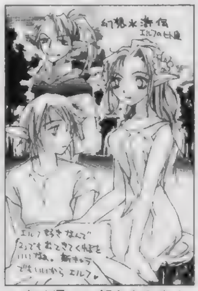
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

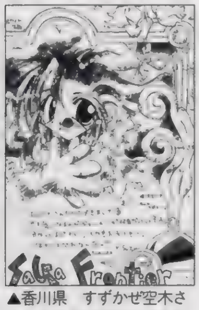
次のページは54号募集分の発表

▲東京都　卯月渉さん：外伝とはいえゲームとしてもソレなりにイケテます。

▲神奈川県　G・紅牙さん：熱い合唱ですね。キャンプで歌うのにピッタリです。

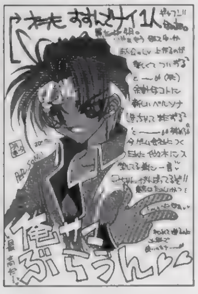
▲大阪府　ひなせゆきさん：DPSどには好きなことを描いて下さい。ね？


▲宮城県　一郎あきらさん：出るでしょうきっと。スタリオン……。

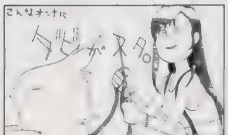


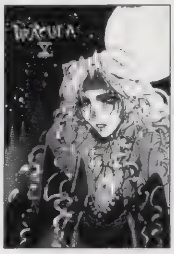
▲香川県　すずかぜ空木さん：イロイロやってみるのが楽しいワケです。

▲奈良県　八色翔さん：原点に戻ったんでしょうか？肉食べますしね。

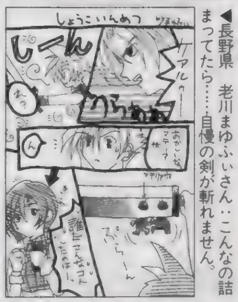

▲？県　うりあーらさん：弟さんガンバってますか？どうですか？　東京。

▲愛媛県　八代さん：得したってことで。大丈夫です。怒られてませんよ。




▲北海道　岩本奈々さん：胸も大きいし、ちょっと危ない衣装も似合うし。佐藤珠緒さんに似てなくもないしで、とりあえず熱いティファの騎乗。

まんが／福島県　くさか（ゆかり）「何もそんなに力まなくても……ってそれが男？」・イラスト／C次郎


◀長野県　老川まゆふぃさん：こんなの詰まってたら……自慢の剣が斬れません。

◀茨城県　鋼つかささん：キテてもOKですよ。カッコイイですよね。

▲千葉県　S・風雅さん：魅力も上がるゲンさん。やはりソレが一番の疑問。ハチマキなのに。

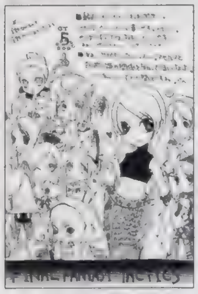
◀高知県　水無瀬清良さん：耽美と言えばコレ。SSの「ゼルドナーシルト」がコレに見えて……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。こんなの聞いたことがありません（笑）。よかったですねぇ。秋葉原でのこんな出会いはかなり珍しいと思われます。大切にして下さいね。

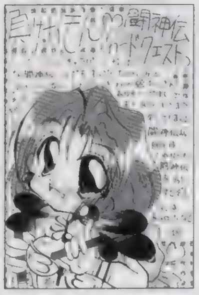
どれいドリトルズ

今年のＡＭショーは、期待作ばかりでもう、「うきうきラッキー！」な感じでした。『バーチャロン　オラタン』を始め、「ジャスティス学園」、「ポケットファイター」など盛りだくさんでした。また、ビデオでは、『スト皿』『セカンド』の次。今度は春麗が出るらしい）、「スタグラ」や「ストＥＸ」の続編なんかも流れていました。また、「サイキックフォース」の続編も発売になるらしいです。これからは、出展されていたゲームだけじゃなく、各メーカーでのビデオ上映も見逃せません。意外な情報が隠されている場合が…。　（う）

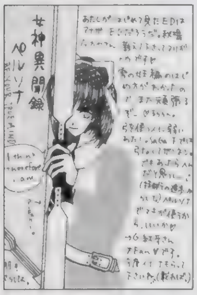
まんが



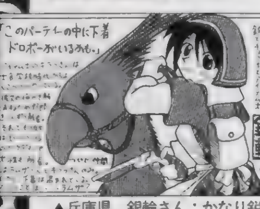
◀福岡県　とりおさん：それも愛でしょう。そうして人は強くなります。



◀北海道　めたるさん：元々キャラゲーだった気もしますが……（笑）。



◀岡山県　更科みるざさん：やっちゃうワケですね。かなり楽しめます。



▲兵庫県　銀輪さん：かなり鋭い洞察力です。やはりラムザ？

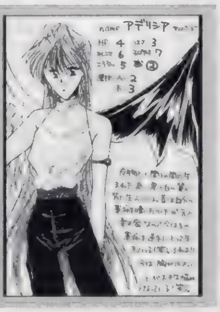
Nights of Knights

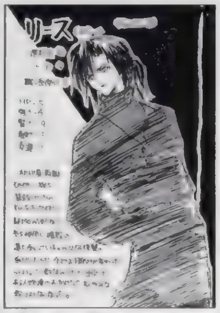
クエストナンバー38発表
54号募集分

今回の募集クエスト38は、大陸北西部、ラマスタ公国にあるソーレリア迷宮の探索でした。刀剣匠の街ソーレリアの中心部、古の迷宮中心にある「誰にも抜けない」剣から、伝説のアグリアの石を奪取するのが目的です。選択が２段階だったため、こちらの予想とはかなり違った展開になってしまいました。選択での振るい落としが、ちょっと能力値に関係なかったのが原因のようでした。まあ、極端なこと言えば結局は運だからなぁこのゲーム……しかたないんですけどね……。

MVP

宮城県　おおば妙人さん：結構難関というか、誰が勝つか判らない超乱戦状態をバッチリ勝ち抜いたのが右のアデリシアさんです。総合職の補正の高さと、選択の絶妙さが勝ち抜きの要因になったようです。能力値にあった選択をすれば、ＨＰが低くてもどうにかなります。その分、各能力値は高くなるワケだし。胸小さくてもいいような（笑）。

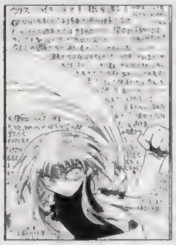




▲東京都　神哉龍さん：虚しい戦いはしないにこしたことはありません。

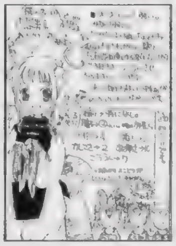
◀埼玉県　眠るカバさん：しつこいわけですね？（笑）。

◀東京都　清和日和子さん：（仮）なのはナゼなんでしょう？



◀岩手県　石田知広さん：恨みは何も生み出さないのですが……。

◀大阪府　宮間あちさん：犬のくわえていた名刀。どこから？



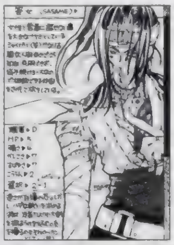
◀福岡県　とりおさん：コーラス隊の面々がいい味だしてます。

◀千葉県　カステラ歩さん：ちょっと厳しいですよね。現実なら。

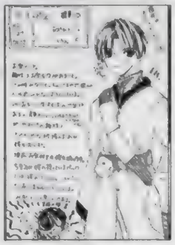
◀和歌山県　太一さん：まあ、ソレもいいんではないかと……。

◀神奈川県　白たこさん：兄弟を育てるために？

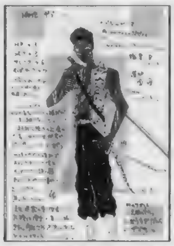
◀神奈川県　江戸プリンさん：まとわりついてカワイイかもデス。



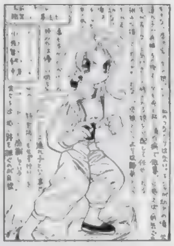
◀千葉県　S・風雅さん：仲間を捜してるのがカワイイです。



◀神奈川県　エノキさん：フヘフへ言っちゃうんですね？



◀千葉県　壱さん：薄着ですねぇ。ナゼ胸を見せたがるのでしょう？

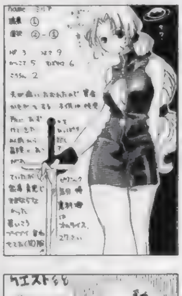


◀大阪府　蘇芳さん：動きやすければ服装はどんなモノでも……。

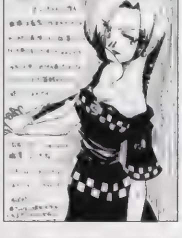
◀埼玉県　矢渡さん：目標がハッキリしていてカッコイイです。

◀千葉県　海音さん：シビアな運命です。犬は……トホホです。

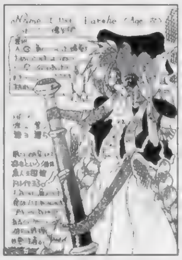
◀長野県　楠本由貴恵さん：美女なのに……なぜ優しくされないんでしょう？



◀福岡県　櫻璃さん：奥さーんな服ですねぇ。妖しすぎデス。

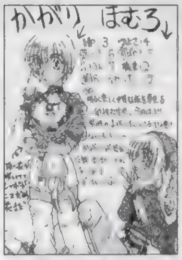


◀北海道　鳥太郎さん：それもまた意志のような気がします。

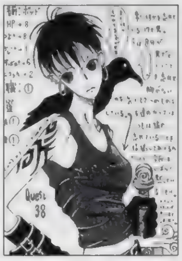


◀東京都　那周つかささん：魚人……髪の毛も手のようです。

◀愛知県　山口27号さん：黒のハイソックス？　ルーズでなく？



◀神奈川県　想あたみさん：妙な魔獣は強いんでしょうか？



◀大阪府　えんぢまるさん：思いっきり忘れてますねぇ……。

◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：あまり良すぎると近くのモノが見えにくいとか。

◀栃木県　ＫＡＺさん：人間ではないのでしょうか？

◀大阪府　壬まどらさん：生臭いでしょうねぇ。やっぱり。

ソレがイイとオレが言いました。★連載官能小説「感じて感じて60分マギー上田」★：実はオレはさっきからつけられていた。格好から推理するに、最近解決した「色情狂湯煙道中殺人事件」の犯人の身内だろう。名探偵を何年もやっているとこうして逆恨みで狙われることも多くなる。「色情狂～」の犯人はインド人のダイバダッタ。温泉場で修行していたらしいが、硫黄の匂いにクラっときて、ついつい殺人を犯してしまったらしい。ヤツが警察に連れて行かれるときに最後まで抵抗した若い男がいた。確か……ヤマトタケルと言ったか……。「師匠の仇だ！　八つ裂き半二郎！　オレがキサマを地獄に送ってやる！」ワザと人気のない場所に誘い込んだとも気づかずに、暗がりで飛び出してきた。「バカだなお前さん……前に出てこなきゃやられることもなかったのに」「うるさ～い、黙れぇ！　師匠伝来の （Ｐ－143のノドに続く）

どれいドリトルズ

プリンター＆スキャナー購入その後……、プリンターとスキャナーを無理して買ったのはいいのですが、しばらく忙しくてパソコンは会社に置かれたまま。全然遊べません。どちらもWin95専用だから、95の動かないデスクトップでは使えないんです。あげくにどちらも結構デカイもんだから、これがまた邪魔なこと邪魔なこと。スキャナーなんて、置くところないもんだから床に直に置いてます。うっかり踏んづけてぶっ壊す前に、きちんとしたパソコンラックを買わねば。でもその前にパソコン本体を……。　（ほ）

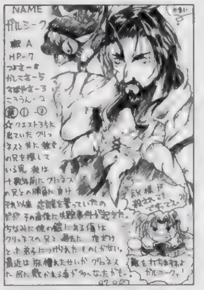
とりあえず、9月末のソフトラッシュでオレも散財しました。それにしても『維新の嵐』（SS）を楽しみにしていたのが周りではオレとうききくんだけなのがちょっと悲しい。幕末動乱の時代を生き抜いた勤王、維新の熱き志士たち。はぁ。いい設定だよなぁ。国が揺れ動いてる時に彼らが何をしたのか……知りたい人はとりあえず司馬遼太郎作「燃えよ剣」「竜馬がいく」だけでも読んでおけ（命令）。ちゅーか、読んでソンはないぞ。絶対。下手なゲームよりも価値のある名作ってのは各メディア毎に確実にあるもんだ。たまには本もイイモノです。（魔）

今回の犬くんの代原コーナー：詳しくはP138：こんにちわ、犬くん(偽)でーす。ヤツは逃げました！ というか今日しめ切りなのにまだ連絡が取れてません。そんなワケでしかたなくオレが書いてます。トホホ。この忙しいときにまったく……泣けてくるよ。実際。(魔)。どうしようかな……オレには難しいハードの話はできないからなぁ……ふむ。出来るのは下ネタとピカチュウの魅力についてくらいだ。マカダミアナッツの心とか、ファイアーダンスと私たちなんていうしゃれた小説も書こうと思エヴァ書けるが(と、さりげなくギャグかましとかないと、最近の若い人はすぐ飽きちゃうからね)、つまらないのでよしておこう。読みたい人は「魔王くんの小説が読めるのはDPSだけ」の係までハガキを書こう(ウソなので送らないように)。と思ったけど、このスペース、なかなか埋まらないのでやっぱり小説だ。それがイイ、

▲大阪府　雨宮五月さん：最速騎士はカッコイイです。急降下爆撃とかで攻撃？

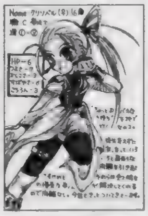
▲東京都　呉竹2号機改さん：サルの態度も大きそうで凄いです。むき？

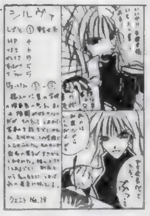
▲北海道　望州あゆらさん：精神障壁はワナとして高レベルですから。

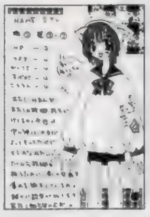

▲神奈川県　G・紅牙さん：渋いオヤジはどう見ても強そうですよね。

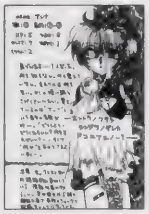
▲北海道　TOMYさん：ガンバって克服すれば、きっと強い人になれるはずです。

▲広島県　神野ゆきさん：電話に出る時にソレは……。まずいでしょう。


◀静岡県　青龍くるりんさん：弟がいれば一安心。突っ走るのみです。

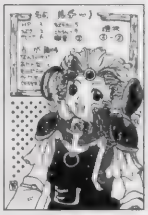

◀新潟県　清平ハルキさん：生徒手帳に書いてあっても…ムリでしょう。

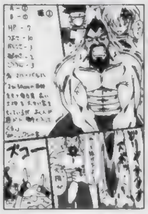

◀神奈川県　ユドウフさん：彼女も故郷のために泣くんでしょうか（笑）？

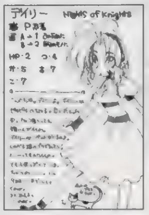

◀奈良県　満月桜さん：本当の自分を知るための旅。大変そうです。

◀青森県　児玉啓太さん：先生がギャンブルで借金はマズイでしょう。きっと。

◀静岡県　テッコさん：もしかするととてつもない力を秘めている指輪とか？


◀大阪府　寛智也さん：かなり元気良さそうです。耳の脇はヘッドホン？


◀兵庫県　TUUさん：気は優しくて力持ち？　の典型的な人っポイですね。


◀群馬県　立花ありなさん：かなりコギャル入ってますが、ペット好きなので◯です。

◀福岡県　雪太さん：まるで孤児院の院長さんのようです。なかなかマネ出来ません。

◀東京都　谷川蛍雪さん：悲しい宿命の元に生きる彼女なワケです。

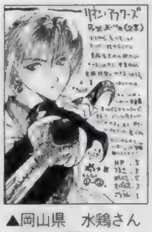
◀東京都　野々海ちなさん：かなり危険です。チェック。イヤンな感じも……。

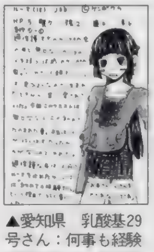
▲茨城県　深野樹里さん：……新聞の投書欄（笑）。

▲長崎県　高野亮さん：性格が悪い人なワケですね。

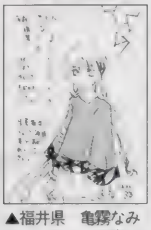
▲高知県　サハライワリさん：2人で逃げるのがいいかと。

▲福島県　桜井まにやさん：金ぴかの剣は弱そうですよね。

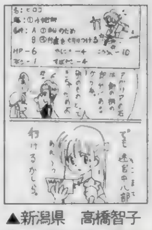

▲岡山県　水鶏さん：脳は人間のモノだけど身体は機械。

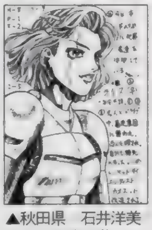

▲愛知県　乳酸菌29号さん：何事も経験ですからね。やはり。

▲東京都　祥人さん：頭は悪そうですけど……大丈夫です？


▲福井県　亀霧なみさん：ちょっと崩れるとガラガラと……。

▲茨城県　如月陸さん：マジメにやらない理由は？


▲新潟県　高橋智子さん：カーンって…カワイイです。


▲秋田県　石井洋美さん：改造は厳しいですよ。やっぱり。

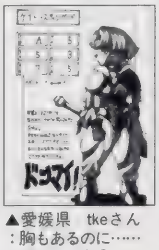
▲愛知県　M太郎さん：首から下げた…パンダ宇宙人？

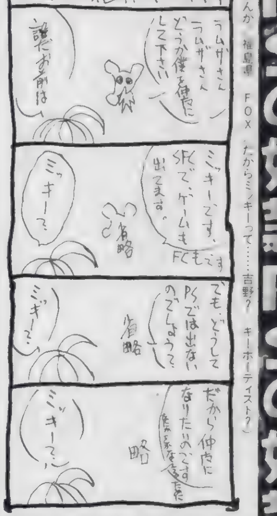
▲福井県　獅子王要さん：タクヤくんがカクカクしてます。

▲大阪府　いずみんさん：そんな格好をしなくても……。

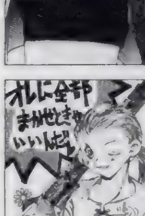
▲京都府　水荻巴さん：ハニーのために頑張るわけです。

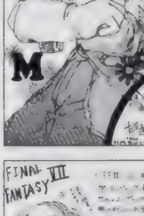
▲岡山県　のぶすけさん：パンチラ格闘家は……（笑）。
▲山形県　週末の怪人さん：バーバラの涙が……。


▲愛媛県　tkeさん：胸もあるのに……なぜでしょう？

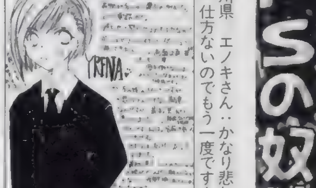

まんが　福島県　FOX　たからミッキーって……吉野？　キーボーディスト？

◀東京都　パー子さん：ネオジオ版、編集部の人間はかなり買いました。


◀神奈川県　GIRFFEさん：後ろから小声で突っ込むラムザさん。GOです



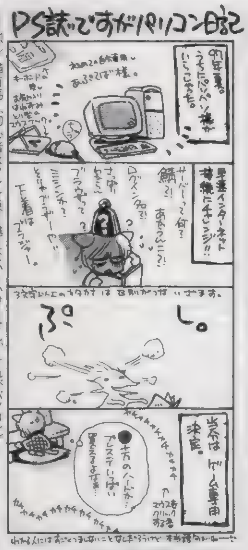
◀神奈川県　エノキさん：かなり悲しいですねぇ　仕方ないのでもう一度ですよ



▲福島県　くさかべゆかりさん：殺意の波動は怖いらしいですから。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は9660でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はありませんでした。2回連続で当選者無しなのです。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですね。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



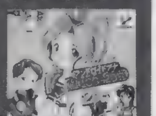
まんが／猫有馬「初心者はソレを乗り越えないといけません、それがパソコン」

GMCD News

今回の目玉は「月刊ときめきメモリアルNo.15」。発売から1周年を迎え、1枚のＣＤが一つの番組のようにまとまりつつも、それぞれのコーナーの個性が光る一品に仕上がっている。おなじみのキャラソングは、古式さんと、鏡さんのイメージソングが、さらに特別企画として、「あなたが作るときメモソング座談会」も収録。まるで一緒に会話しているような楽しさにあふれた１枚になっているぞ。

また、付録のステッカーを使用した、「出会えて良かったキャンペーン」を実施！詳しくは、「脳ミソ～」の方を参照してね。

現在発売中
- 「スーパーロボット大戦Ｆ オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム ¥2,548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
- 「月刊ときめきメモリアル No.15」¥2,243（税込）キングレコード
- 「がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～オリジナル・ゲーム・サントラ」¥2,243（税込）キングレコード10月17日発売
- 「2010年ラジオの旅アンドロイドアナＭＡＩＣＯ 2010 2」¥2,854（税込）キングレコード

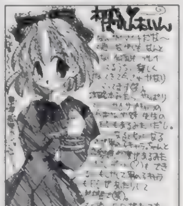


▶MAICOピンナップ

◀「おれはインパクト」のアレンジ版も

ゲームソフト激論座談会

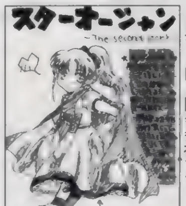
「セガの新世代機の記事を読みました。なんだかまだほとんど決定してないみたいですねえ。ハッキリしないなぁ……これから年末にかけてお金を貯めないといけないのに……ちょっと不安になりました」静岡県　フォンブランさん：
魔：なんだかね、大変だよね。
ち：まあ、みんな気にしてるってことですな。きっと。
う：でもまだ、結局は何も決まってないみたいじゃない。
魔：というか発表できる時期ではないってのが本当の所でしょう。今はまだＳＳを売りたいもん。せっかく『スパロボＦ』とかで盛り上がってきてるのに。ね。
ほ：それはＰＳも同じコト。
ち：いや、ＰＳの方が新世代機の話題が露出するのは遅いでしょう。だってここまで来たら世界標準機として売りつくしたいはずだもん。
魔：そんなわけで拡張ロムカートリッジも新メモリーカードもナシね。きっと。
う：拡張ハードは売れないですから。64ＤＤも厳しいだろうなぁ。
魔：オレは『ポケモン』のタメに買うけどね。
ち：波乗りピカチュウのために、もう１台Ｎ64買おうかなんて言ってる人は別。



◀栃木県　めもるんさん：読み込みの多さは×でも、何度も楽しめれば○ですよね。

『フロントミッション２』買いました。悪いゲームじゃないと思うんですけど……戦闘長すぎ。とにかくアレはダメでしょう。もう耐えられないところまで来てます」東京都　本田真一さん：
魔：オレは好きだけどね。チャンと買ったし。でも確かに長い。本当に長い。ダメなくらい長い。戦闘。実際なんとかならなかったのかなぁ？
う：よほどロボット好きじゃないとダメみたいですな。同日発売の『Ｆ』のスピーディさに比べると。
魔：圧倒的な差。
ち：スクウェアだからこそ守らなきゃいけないシステムのレベルってのをクリアしていない気が。
ほ：かわいそうだけどね。
ち：『ＦＦⅦ』でレベル上げちゃったからねぇ。
魔：まあでも、逆に真のロボット好きにはたまらない部分も多々あるわけで……オレなんかヴァンツァーに刀装備させて戦わせたいがためにゲーム続けてるもん。
ち：クソゲーではないんだけど、スクウェアってだけでユーザーはレベルの高いモノを要求する。
魔：まあ、それは当然でしょう。このゲーム好きだけど、その辺に関してはフォローしようと思わないもん。それでも楽しいからオレは続けてるし。ＴＶをね、２画面にして、『ＦＭ２』の戦闘中に『スパロボＦ』を進めるの。ムダがなくていいぞ。

「格闘ゲームがイマイチ盛り上がってないような気がします。特にPS。なんででしょうねぇ？　オレは好きなので、もっと盛り上がって欲しいんですけど」広島県　ラーメン党さん：
ち：一時期に比べて反応は鈍いですな。
う：難しくなっちゃったんだよね。素人がついていけないくらい。10連コンボだってなんだってハメなワケじゃない。上手い人に浮かされたらＨＰがアッという間に無くなっていくとか。そんなゲーム、素人はイマイチ手を出しにくいよ。
ほ：オレもやられっぱなし。
魔：キミは元々格闘ゲーム不得意だしな。
ち：ＰＳなら『ゼロディバイド２』とか『ストリートファイターＥＸ＋α』なんていう名作が発売されてるんだけどねぇ。
魔：特に『ゼロディバ２』はその動きや壮快感、ゲームバランスの良さまで、これまでのＰＳにないソフトだと思うんだけどなぁ。
ほ：ロボットだからですな。格闘モノは人でないと。キャラゲーでないとダメなのでしょう。
う：キャラがたってて、システムもキチンとしてる。それが大事。



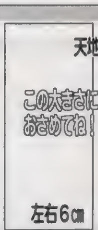
◀大阪府　宮間あちさん：『ＴＯＤ』出来てからなんでしょうねぇ（笑）。どう見ても同じ開発会社ですもんねぇ。

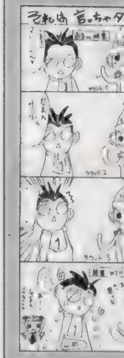
「メモリーカードを使った面白いゲームってもっと出ませんかね？それこそ『ポケモン』みたいなの。せっかくスロット２あるんだし」神奈川県　椎名ヘキオーさん：
魔：きっともう少しするとそういう売れてるゲームに似た、Ｂ級ゲームがたくさんリリースされるんだろうなぁ。
う：安易だよね。そんな簡単なもんじゃないってそろそろチャンと気付けって感じ。
ち：ムリですな。ゲームを知らない経営者がいる限り、「売れてるゲームに似てるのを作れ！」って指令はなくならないでしょう。
ほ：で、中途半端なモノが出来上がってくる。
魔：ＧＢの『たまごっち』モドキはすごかったよね。増刊Ｄのおまけゲームじゃないんだから。
う：昔よりはまだマシ？
ち：……床部の人間は大抵過去に痛い目見てるからね。
う：そうやって強くなったので今ではどんなゲームでもバッチリ。
魔：『情熱★熱血アス○ーツ』…。
う：きゅうぅぅ……。

お笑い４コマ道場

時代は４コマであるべきでしょう。きっと。その通り。でね、ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。きっとステキな未来がそう！　貴方の元に舞い降りる。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！





◀茨城県　荒華さん：つまり……２人は仲良しってコトですね？　昔から泣いた者勝ちってよく言いますから（言わないって……）。

◀三重県　田中将司さん：そうだったんですか…走ってたんですね？　まあ、おかしな効果音だなあとは思ってたんですけどね。

◀東京都　蒔村祐さん：こんな仲間はイヤだぁ！ってよく逃げ出さなかったモノです。ラムザくん。まあ彼もよく道草スルし。

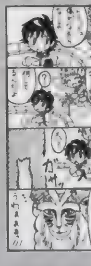
◀沖縄県　めぐみんさん：体感エレベーターって可哀想ですよね。アレだけ盛り上がったら……ちゃんとしてあげないと。ねえ。

◀茨城県　まみこさん：アッという間に仲間から敵に。痛そうですよね。というか死にます。普通。

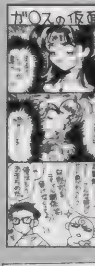
◀北海道　えーるさん：じりじり近寄ってこられると怖いモノがあります。彼なだけに……。

◀愛媛県　むにゃんさん：投糞は…でもよく考えると至る所に落ちてそうですよね。

◀新潟県　高橋智子さん：並びっぱなし。アイテムの種類は多いといいんですが（笑）。

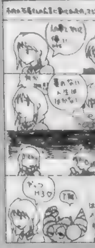


◀兵庫県　亜斎さん：そして人と自然は戦うことになるのです。あ、悪魔もですね。ちょっとイヤかも。



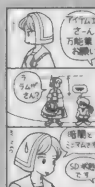
◀滋賀県　ごぢうりさん：すいません。Ｄ４、さらにレベルＵＰしてます。そろそろちがうのも……。

◀岡山県　のぶすけさん：ユートピアと言えば……ヨロシクッネッ！ってのもありました。



◀大阪府　雨宮五月さん：やっつけてもいいと思われます。マインドブレイクで力吸うのも○。

◀茨城県　くぼさんさん：リュート……そんなにツライコトがあったんでしょうか？



◀三重県　田中将司さん：万能薬で直るといいんですが……。そのまま『スパロボＦ』に参戦とか。

ローリングサンダーを身につけた。今、それを超えてやる！　チン○に触れずに向こう側を撃～つ！」ビキィィ！　決まった……。今、必殺の一撃が確実にヤツの下腹部を貫いた！　時が止まる……。……この戦いをきっかけに、名探偵八つ裂き半二郎こと志村学（８歳）は旅に出ることになる。カラフトでリンダと出会い、16歳で結婚。40歳でノミシラミ駆除の特効薬「ヨクキクゾー」を開発開始。失敗。41歳でアメリカ大統領選にシンガポールから出馬。アメリカ国籍がなかったため書類提出時に「ポールが塀を建てたってねぇ」「ヘイお待ち」とギャグをかまされながら寿司を食わされる。42歳でレベル56。アレフガルド一の戦士としてその力を……つづく。こんな小説の続き、続かせたくなかったら犬くんの復帰を真剣に祈ろう！　ちゅーか、マジで連絡下さい。怒ってないから：……ってな代わりの原稿を用意したのでした。【魔】

ＡＭショーといえば、不覚にも携帯電話を落としてしまいました。探したのですが結局出てこず、新しいのを買うはめになってしまいました。でも、そろそろ買い換えようと思っていたので、まぁ良しです。今度の携帯くんは性能が段違いにいい。しかもすごく小さくて軽いのです。便利になったのですが、前のモノより無くす可能性が上がったような気がします。そうそう、今度の携帯くんは平吉さんのものと色違いです。ちなみに前も一緒でした。いや、狙ったわけではなく偶然です。本当に……。　（う）

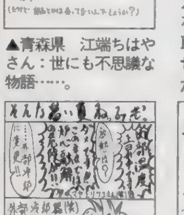
で、(ち)がなぜ新しいＴＶが欲しいのかというと、今の28インチが小さく感じ始めたからです。多分、ＤＶＤを買ったせいなのですが、高精細なソースゆえにもっと大きく見たい欲望に駆られてしまうとゆう訳ですな。４インチ（約10cm）だけ大きく超高画質のＨＤＦ９か、15インチ（約38cm）も大きいリアプロジェクターの43ＥＸ２か、それとも我慢するか。悩みは尽きません。24回払い位のローン組まないと買えないし、私の財力では。今も給料日前はカードでショッピングしてるしなぁ。トホホ。

(P-140からの続き)必殺ワザでやっつけてやる！　回転せよ！　オレのシンボルよ！」ゲッ、汚いモノを……ヤツは素早くズボンを下げると腰の回転でナニを回し始めた。ブォォォォォ！　ビシッ！　ビシィ！　ガンガン回転数が上がっていく。いつの間にか辺り一面に被害が……な？　ソニックブーム？　ジェット機が音速を超えると発生するという、あの衝撃波が発生しているのか？　目の前で起こっている現象にオレは自分の目を疑った。ビシィ！　ビシィ！　ビシィ！　びしぃ！「どうだ！　ナニもできまい。見たかぁ！　これぞインドで修行した拳法第１弾、マッハチ○ポだ！」　周りのビルが次々にえぐれていく！　このままではまずい……。こんな下品な相手に力を見せるのはシャクだったが、背に腹は変えられない。「マッハか……ならばそれを超えてやる！　シナトラは扇風機の羽根を刃物に変えて、

PS拡張計画

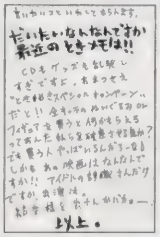
ウニソ[って何やら意味不明な挨拶でこんにちは。最近の興味の対象は、新製品のＡＶ機器。この秋も欲しいヤツがいっぱいです。ビデオも欲しいし、モニター（ＴＶ）も欲しいし……。とりわけモニターは、個人的な買い換えたい度ナンバーワンなハードです。　　(ち)

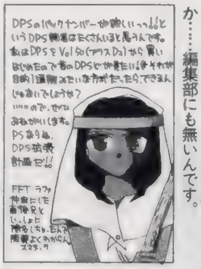
いま欲しいのがソニーのＫＷ32－ＨＤＦ９とパイオニアのＳＤＰ43－ＥＸ２。前者は、実機を見て来たのですが、いま手に入るモニターでは文句なく最高の部類といえるでしょうね。４倍密のＤＲＣデバイスの効果は上々です。超高いけど。後者は、手頃な割にいいリアプロで、適度な大画面がいい具合。映画を見るのにちょうどいいかなぁと考えてます。超高画質を取るか、大画面を取るか悩みは尽きません。大きくてシャープが理想……。当然。

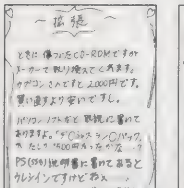

▲青森県　江端ちはやさん：世にも不思議な物語……。

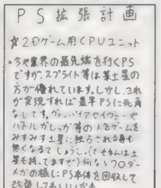
◀愛知県　北原健光さん：難しいんですよねぇ……。女の子向け。

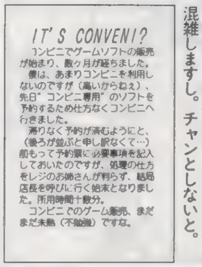
▲宮城県　芒さん：扇風機にはお世話になりっぱなしです。


▲石川県　卯梨さん：結搭様なのですね。結局の所は（笑）


◀埼玉県　びばさん：古本屋ぐらいしか……。編集部にも無いんです。


▲東京都　嶋崎達郎さん：傷ついてしまっても捨てないで！


▲愛知県　真野正和さん：ムリ……みたいです。ウワサだと。



◀愛知県　富府公爵さん：そうですね。混雑しますし。チャンとしないと。

他機種のことも話したい

てへ。買っちゃいました、ノート。勢いに任せて。即金で。向こう３ヶ月は節制しなきゃいけませんな。とかいいつつ早速９月だけで５～６万はゲーム買ってるのね、俺。ばかみたい。　　(平)

パソコン　まぁ、パソコン買った理由ってのがまたホントばかみたいで、「快刀乱麻」が思いのほか早く発売になることに気づいたから、なんですね。っかしいな、もう２～３ヶ月は先だと踏んでたのにな。いつのまにそんな時期になっちゃったんだろう？　しかも、発売日未定になってた「無人島物語Ｘ」も発売日が同じだったし。ということで、この２つはとりあえずゲット。やっぱ、情報は常に新しいものをしっかり集めておくべきですね。たとえパソコン壊れてても。

パソコン２　なお、同時購入は（←ってまだ買ってるんか、俺は）「かえるにょ・ぱにょ～ん」と「エーベルージュスペシャル」。前者はちょっと変わったＳ・ＲＰＧなんですが、無難に楽しめます。なにせ一時期ライターテーブルで、みんなまじめに仕事してるかと思えば、これやってたくらいですから（←で、編集に怒られる）。後者は「エーベ」が高校時代だけになったゲームなんスけど、普通の恋愛育成ＳＬＧっぽくなってて、前作より気軽に楽しめると思います。おまけのマスコットも◎。

ネオジオ　「サムライスピリッツ」をポリゴンにしなくても……基本はキャラで売ってるゲームなんだから。なんて思いますが、それはさておき。ようやく発売された「ＫＯＦ'97」が楽しすぎです。ただ、どうやらＣＤ版じゃないとオロチは使えないようで……。少々残念です。コンシューマに移植されたら、使えるといいスね。

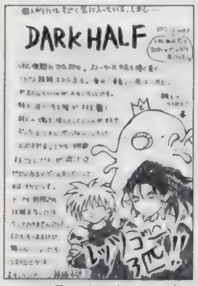
カード　「Piaキャロット」と「下級生」は、コンプリートする前に初版が姿を消してしまいました。ちぇ。「トゥルーラブ」も危ないなぁ。でも、「トゥルーラブ」はスペシャルカードがカッコ悪いんで、コモンをコンプリートしたらもういいかな?てな気にもなります。次は「きゃんバニ」「メルティ」あたりかな。やっぱ箱買い!?

クソゲーマー万才

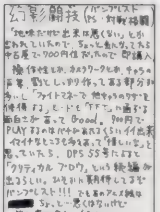
いやー参りましたな、９月末のゲーム発売ラッシュ。欲しいモノだけ買ったらあっという間にお金がなくなりました。貯金しないとね。　　(う)

今月はなんと言ってもＳＳの「維新の嵐」です。確かに「スパロボＦ」や「快刀乱麻」なんかも買いましたけど、やっぱりコレです。20歳の頃、することもないのでぶらっとあちこち旅に出ていたんですが、岡山県のとある本屋でふと見た某パソコン雑誌に「『維新の嵐が』発売！」と書いてありました。コレはイカン！　と思いすぐ家に帰りました。それぐらい私にとっては大切なゲームなのです。そのＳＳ版が発売されるとなれば、もう買うしかありません。年末のＰＳ版も買うでしょう。

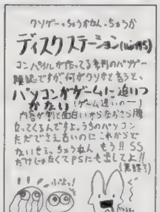
というわけで「維新の嵐」。まだ、忙しくてあまりプレイしてませんが、ちょっと不満点もあります。まず、パソコンには３つのシナリオがあったのですが、ＳＳ版は２つ。明治維新直前のシナリオがカットされてるのです。河合継之助でプレイできないとは……。司馬遼太郎氏の小説「峠」を読んで以来、彼のファンだっただけにちょっと残念です。もう１つ、対戦プレイができないのは残念です。元々パソコンのゲームなのですが、対戦プレイができる98版とシステムが見直された改訂版の88版がありました。今回のＳＳは対戦プレイのできなかった88版を基に移植されているのでしょうがないのですが……。できることなら、ＰＳ版は私の好きな98版を移植してほしいものです。お願いします。



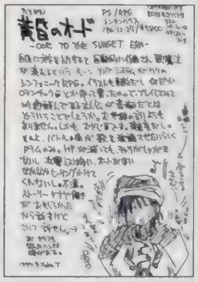
▲秋田県　速瀬宙さん：斬新なシステムですよね。錬り込みさえ十分なら……。



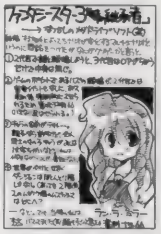
▲佐賀県　そうたあつひとさん：「クリティカル」期待大です。



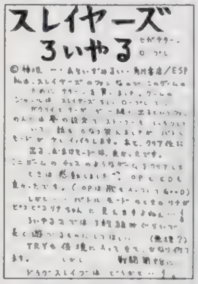
▲千葉県　本千葉あずささん：パソコンは本体次第ですから。



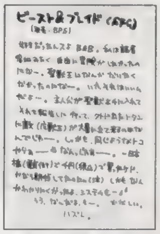
▲徳島県　YuKo.Tさん：歌下手ですよね。編集部でもかなりガックリきてました。


▲神奈川県　いずみとさん：ハマってましたよ。みんな。

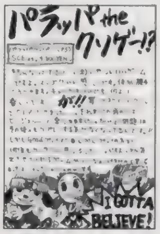
▲愛知県　山口27号さん：ピンクはピンクでも……。ＳＦＣですし。



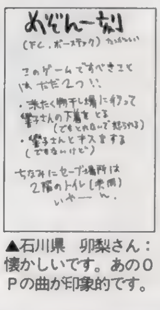
▲大阪府　葵蒼月さん：最初からドラグスレイブ。ムチャだけどソレもあり。



▲京都府　柴狼さん：システムがねぇ……でしたよねぇ。

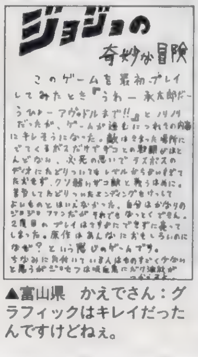


▲熊本県　つぐみさん：確かにもう少し奥が欲しかった気がします。



▲石川県　卯梨さん：懐かしいです。あのＯＰの曲が印象的です。

▲富山県　冬月れんさん：中古は……しょうがないですよ。



▲富山県　かえでさん：グラフィックはキレイだったんですけどねぇ。

まんが／東京都　谷川蛍雪（マリーのつぶらな瞳が気になります。ナイスバディだし）

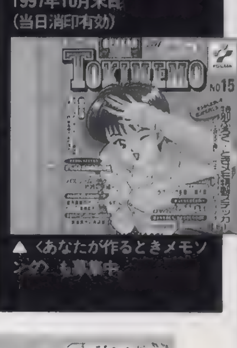
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●「月ときく出会えて良かったキャンペーン＞開催！」

月刊ときめきメモリアルリスナーの友達が欲しい、というリスナーの声から始まった「出会えて良かったキャンペーン」。キャンペーンの参加方法と手順は下記の通り。写真は、月ときのブックレットで紹介されるぞ。

1. 開催期間1997年10月10日（金・祝）～10月19日（日）
2. 月刊ときめきメモリアルNo.15に同封の特製ステッカーを鞄や服など、目立つところに付けて外出する。
3. 街や学校で同じステッカーを貼っている人を見たら、・声をかけた人「スイマセンが、きらめき高校はどこですか？」・声をかけられた人「それは、あなたのココロの中にあります」
4. この合い言葉が成立した場合は、ガッチリと固い握手を交わし、一緒に写真をとる。
5. 写真を下の宛先に送る。

写真の宛先
〒150　恵比寿ガーデンプレイス郵便局私書箱5074号「月刊ときめきメモリアル出会えて良かったキャンペーン係」
写真の締切：
1997年10月末日
（当日消印有効）



▲〈あなたが作るときメモソング〉も募集中

「ＦＦⅦ　インターナショナル」を遊びました。大きな違いって本誌でこれまで紹介してきた通りなんだけど、実際に遊んでみると結構細かいところにも違いが見受けられました。その辺を探してみるのもいいけど、さすがに最初のときのようなインパクトは薄いです。オリジナル版は仕事で死ぬほどプレイしたので、個人的に約半年というインターバルはちょっと短かったかなという感じ。今こうしてプレイしていると、締め切りに追われながらプレイしていた、あの頃の辛い日々ばかりが思い起こされます。　　(ほ)

■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。さらにゲーム買いました。マジで金ありません。食費ー。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今回遅いよ。原稿届くの。

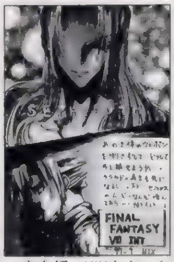
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「スパロボF」バ○にメロメロ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。「FFⅦインター〜」でメロメロ。やーい。

まんが／宮須弥（こんどは「ルナドン」ですか……。PSの「ワールド・ネバーランド」もそんな感じ）・イラスト／岩瀬さとみ

▲神奈川県　想あたみさん：「2」でのお楽しみらしいです。

▲北海道　麻宮透さん：みんな花と一体化してて少し怖いです。



▲東京都　NIXさん：かなり強いですよ。ガンバって倒してください。

▲埼玉県　鳥さん：そろそろハッキリとして欲しいですよね。

▲宮城県　からなしさん：それほどじゃないのが悲しいです……。

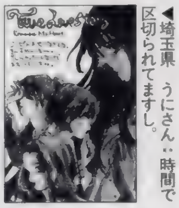
▲広島県　VSさん：混乱すればあるでしょう。きっと。希望です。

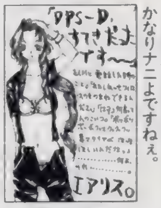
▲熊本県　水無月さん：話術士さんはこんな感じでしょうか。くどくど。

▲千葉県　杉本らくあさん：きわどいです。女と女の……ですし。

◀神奈川県　小林恭介さん：元々現実世界での戦いがメインでしたからね。このシリーズは。

◀神奈川県　想あたみさん：もう一度ガンバってみるって言うのはどうでしょう? ダメです?

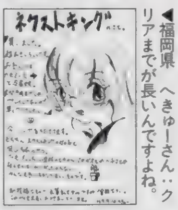

◀埼玉県　うにさん：時間で区切られてますし。



◀大阪府　高島ひろいさん：かなりナニよですねぇ。

◀滋賀県　ごぢうりさん：ウサギ……怖いです。

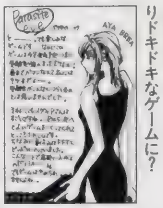
◀栃木県　KAZさん：衣装変わったらさらに○でしたよね。



◀福岡県　へきゅーさん：クリアまでが長いんですよね。

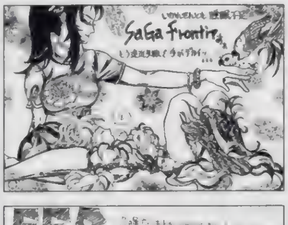
◀大阪府　壬まどらさん：デミトリがカワイイです。

◀神奈川県　秋月えまさん：ムダに強くするのが基本です。



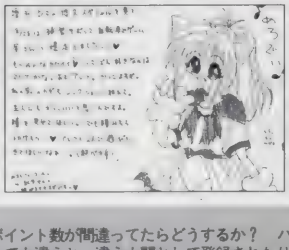
◀静岡県　テツコさん：かなりドキドキなゲームに?

▲神奈川県　G・紅牙さん：まあ、しかたないですよ。そもそも恋愛とクイズが一緒なのがムチャなんですから。かわいいから許してあげてください。

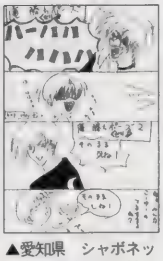


◀富山県　小薗まりさん：クーンは彼女のペット説が大です。

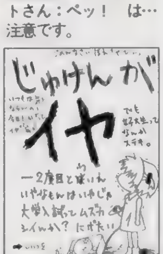
◀千葉県　りき坊さん：育ち盛りだからしかたないんですね。きっと。


◀福岡県　山崎海里さん：補習サボっちゃうと後が痛い気がします。

▲神奈川県　サトウミナコさん：一人で頑張る騎士でした。


▲愛知県　シャボネッ卜さん：ペッ！　は…注意です。

▲大阪府　蘇芳さん：ちゃんとしたRCGになれば……。



▲岡山県　ひよこさん：ガンバルしかないです。ファイトです。

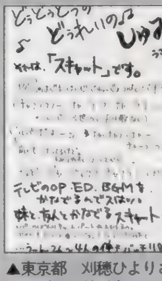
奴隷の趣味

一目会ったその日から！　趣味で花咲くこともある！　見知らぬ趣味を見知らぬ趣味が、趣味で楽しむ奴隷の趣味！　ってまんまやないか！　と1人で突っ込んだところ。　（魔）

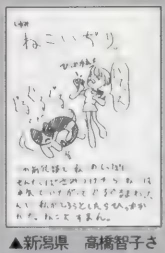
「音楽鑑賞が趣味です。今は佐野元春さんにハマってます。（魔）さんはどうですか?」京都府　フューベリオンさん：

CDはかなり聞きます。オレも。編集部の机には今ざっと数えただけでも200 枚近いCDが発見されました。そんなオレ様の現在のお薦めは宮村優子ことミヤムーの「不意打ち」。いや歌下手過ぎだったんでファースト以来パスしてたんですが（別に声優として大好きってワケでもなかったし）、CD屋で流れてるのを聞いて感動。即買いました。宍戸留美とか中山忍の最初の方（これも下手）とかタンゴヨーロッパとかファニーボイスに弱いオレとしてはこの路線でいく限り、買い続けることでしょう。とりあえず次回も絶対買っちゃうだろうし。オレ的には中村一義よりもヒットかも。エレファントカシマシや明和電気、原田知世もいいんだけどねえ。何かいいのがあったらマンガと同じように教えてね。

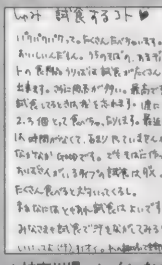
▲福島県　だっふんだぁZさん：……（笑）。トホホです。



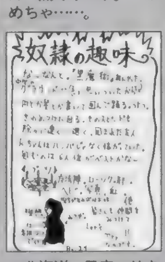
▲東京都　刈穂ひよりさん：バッチリでも……少しむなしげデス。



▲新潟県　高橋智子さん：痛そうです。いじめちゃ……。

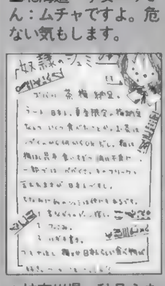


▲神奈川県　いくいなさん：デパートはステキですよね。食べれます。



▲北海道　子安ユリさん：ムチャですよ。危ない気もします。

▲神奈川県　英世尉さん：微妙なHは表現が難しいです。ね?

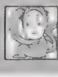

▲神奈川県　秋月えまさん：日本人ですねぇ。大切ですね。やはり。

そうそう、パソコンといえば、コナミ初のWin95オリジナルゲーム（っていうか、環境ソフトかなぁ）を見せてもらいました。ポリゴンの女子高生を、高校入学から卒業までデスクトップ上で飼うの（この飼うって表現、個人的には気に入っているんだけど、気に触る人がいたらごめんなさい）。手出しせずに放っておいても勝手に高校生活を営んでるんだけど、そうするとごりごりコギャル化していっちゃうという恐るべきソフト。彼女、何言ってるのか半分以上理解不能です、俺とかは。今後紹介記事が姉妹誌の電撃PlayPCに載ると思うんで、Win95ユーザーはチェックしておくと笑えて吉かも。……しかし、コナミってばどうしたんだ一体。これをWin95オリジナル第1弾として発表し、後々の時代に憂いを残さなければいいんだけど。某社の「オランダ妻は電気ウナ（以下略）」みたいに。って、大きなお世話?　（平）

奴隷DORETHOBOX

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか?　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの?　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききくん：金ないのに……さらに「快刀乱麻」まで買ってしまう根性が見事です。

■さとちーくん：某週刊誌に写真が掲載されてました。AMショーのヤツ。これで連続4回目？

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。大きなパソコンまで会社に持って来ちゃったね。

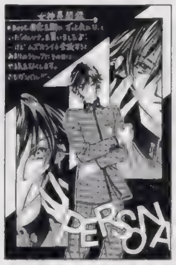
■平吉くん：今日からキミもパソレンジャー。資格は40万弱のパソコンを持ってること。高い……。

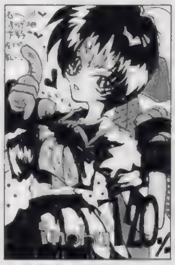
他機種のコーナーでも書いてますけど、ついつい勢いでノートパソコン買っちゃいました。ラヴィのNｒ－66。(魔)さんとか(さ)さんとか(う)さんとかと同じヤツ。これで黒い三連星が5人になり、晴れてパソレンジャーへとチーム名変更。順にブルー、レッド、ピンクとなってて、俺と同時に買った編集の宮田さんはイエロー、俺がグリーンに決定。早速LANにつないでもらって、ヒマさえあれば誰か(たとえばとなりで仕事をしているゆかマンさんとか。直接話した方が明らかに早い)にバカなメッセージを送って楽しんでます。いいですな、やっぱノートは。小さくて。と、ここで問題になってくるのが家のテーブル上を占拠しているアプリコット。デカいナリして壊れているもんだから、ジャマでジャマでしょうがない。修理に出すのもなにせデカいから面倒くさいし。ま、いいや。そのうちね、そのうち。……え～と。

最後奴隷！…問題です　今回の奴隷に間違いはいくつあったでしょう？　突撃ランキー4のようにハガキ宛名面のスミに「コレか間違いた！」っていう理由を書いてください

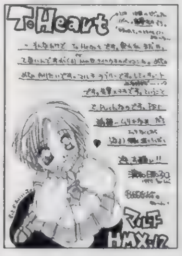
▲神奈川県　如月龍子さん：「トゥーハーツ」のGGGビデオが……。

▲山口県　バグ12匹さん：カノプーはいい人ですから。まとめ役。

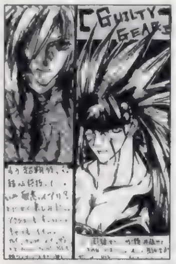

▲大阪府　八瀬ななみさん：ソレを繰り返して大人になるわけです。

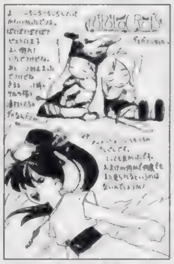

▲千葉県　続哲也さん：「あすか」たまにやるとやはり熱いです。

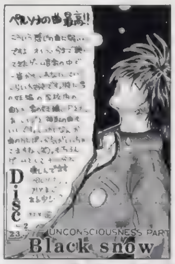
▲東京都　瀬鈴さん：コレくらいあっても良かったんですけどね……。


◀東京都　清和日和子さん：いま巷で盛り上がってます。

◀三重県　鵜兎雷汰さん：あっていってる内に全員入ってたりして……。


▲東京都　NIXさん：盛り上がれそうですよね。このゲームも。

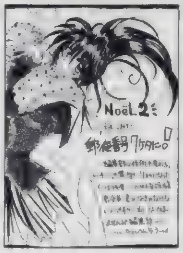

▲埼玉県　矢渡さん：アクションの細かさは定評があります。

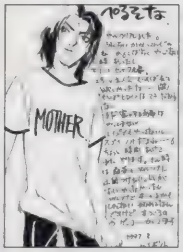

▲神奈川県　G・紅牙さん：渋いですけど、BGMではないですよね。

▲佐賀県　各務風菜さん：面白いですよ。短いですけど。「Ｉ」。

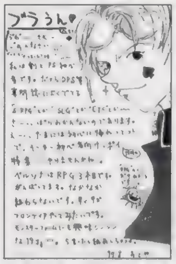
▲宮城県　からなしさん：お酒美味しそうです。フワフワしてれば……。

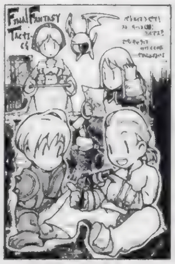
◀広島県　ミズカシホさん：ソレもアリでしょう。こうしてまた一歩……。


◀茨城県　さかき和子さん：しかたないですよねぇ……まあ。


◀京都府　つくば山さん：おめでとうございます。クリア。大変ですから。

◀大阪府　前川さん：動き細かいし、タダのSDゲームじゃないです。


▲北海道　おとやさん：ゲームのジャンルの省略記号です。

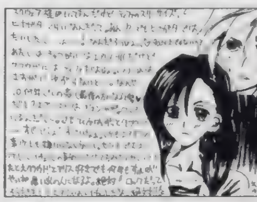

▲岩手県　飯綱さん：レベルアップがこんなに楽しいのも珍しいです。

▲千葉県　S・風雅さん：脇役に味があるのがこのゲームのいいところ。

▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：時間かかりますよね。こまった。

▲静岡県　有崎春夜さん：「V」や「VI」はダメですかねぇ？

▶神奈川県　YUKKYさん：ゆひもありですからねぇ……。人生は複雑です。全く関係ない人とってことは？　無いでしょうけど。あれだけ一緒に旅してれば仲よくなりますよね。



◀大阪府　えんぢまるさん：リリムはいいパートナーですよね。

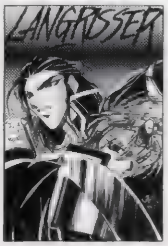
◀千葉県　葛西慈輝さん：リンゴは黄金色のジュースです。

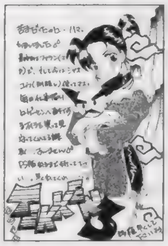
◀愛知県　ゆきのさん：楽しいらしいですよ。恥ずかしくて。

◀三重県　阿るーさん：バカだから見えません。トホホ。

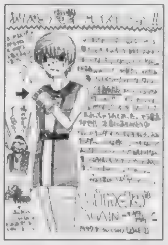
◀東京都　野々海ちなさん：むーん……って一体……。

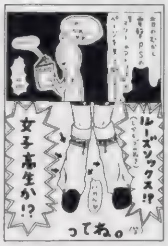
▶茨城県　美波さん：戦いはここから始まるわけです。見上げるビルに、星光る夜空。ファンタジーは無敵です。


◀熊本県　島津弥七さん：システムしっかりしてますし。


◀神奈川県　英世樹さん：PS版ではセーラー服とかも……。

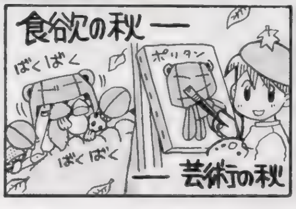
◀新潟県　RATAさん：声が一緒なんですよね（笑）。

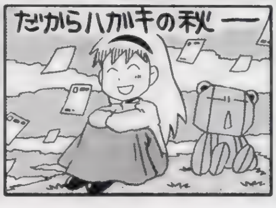

◀滋賀県　ZWEIさん：彼女何を付けても似合いそうです。

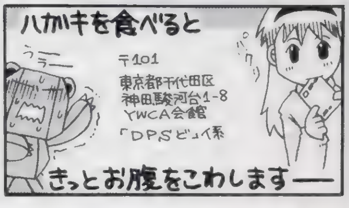

◀千葉県　ばっつんさん：そうなんです。コギャルです。

ハガキで超える！　限界を！

ハガキが欲しいときはね、あたし、こうして、ちょっと胸をはだけて、足をからめて、くちびるを近づけてこう言うの。「もっと届かせて」って。そしてね、ちょっとヌルヌルの所から優しく指でなぞってもらって、切手を貼って……封書で送るのも可能なのねぇ～。これはステキなコトだわ。きっとステキなことなのだわ。かいてかいてかいてぇぇぇ～ん。あらヤダはしたない。あたしったら声を荒げたりして。でも……それくらいステキなんです。アレ。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.57 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月30日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.55

①「美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語」プレミアムポストカードセット
北村雄幸（北海道）宮崎和夫（東京都）他８名

②「攻殻機動隊」オリジナルテレホンカードセット
木下政男（広島県）本間俊海（千葉県）滝原信彦（東京都）小野行弘（京都府）橋口結城（福岡県）

③「タイムリープ」オリジナルテレホンカード
富久進（愛媛県）石田篤（富山県）木村桂子（宮城県）

④「ロボ・ピット２」体験版
東條将也（香川県）鈴木大介（千葉県）他18名

⑤「ＣＡＬＣＯＬＯ！」体験版
松永寿司（兵庫県）浜田英伸（兵庫県）他18名

⑥「ぱすてるみゅーず」体験版
秋吉志穂（東京都）太田雅子（東京都）長谷部雅美（秋田県）真瀬美加（愛知県）児玉和美（広島県）

⑦ダビスタメモリアルノート
吉田駿介（兵庫県）高田宏（千葉県）松井慎司（東京都）池本英喜（大阪府）吉田大輔（三重県）飯島正博（埼玉県）久末香織（北海道）西林孝良（大阪府）加藤俊之（愛知県）鍋恒茂雄（千葉県）

⑧ＰＳソフト「悠久幻想曲」
宇津木歩（東京都）広瀬彰人（北海道）韮沢惠子（新潟県）

⑨ＰＳソフト「ブレス オブ ファイアIII」
日生友紀（大阪府）木田文美（和歌山県）田中留美（岐阜県）

⑩ＰＳソフト「クールボーダーズ２」
鎌倉建（岡山県）志野俊（愛知県）草壁緑（福島県）

⑪ＰＳソフト「熱砂の惑星」
中澤国広（京都府）鈴木知子（東京都）岸田和浩（兵庫県）

メモリーカードシールシール50コピーライト ©1997 スクウェア キャラクターイラスト/末弥 純、©スクウェア イラストレーション/沓沢龍一郎、©1997 スクウェア イラストレーション/野村哲也、©スクウェア 原作/瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）、キャラクターデザイン/野村哲也、©スクウェア、スクウェア イラストレーション/小林智美、©Starlight Marry/Media Works Inc. イラスト/moo、©バリティビット、©1997 Sony Musi©Entertainment (Japan) Inc.、©1997 Shoeisha Co.,Ltd/ZEROSYSTEM、©1996,1997 SCEI、© 1997 ASCII Corp.@ 1994,1997 KOGADO STUDIO INC.ILLUSTRATION BY 東場SPECIAL、©1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory、©FPS/中嶋敦子 1977、©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.、©SCEI. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd.、©CAPCOM CO.,LTD.、©1997 Riverhillsoft Inc.、©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET、©VING、©1997 DATA EAST CORP、©PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.、©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.、©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD、©HUMAN 1997、©1996 1997 NAMCO LTD.、©日本クリエイト イラスト/今井ひづる、©CAPCOM CO.,LTD.、©サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1997 協力：伸童舎「青の騎士ベルゼルガ物語」朝日ソノラマ刊、©1997 by Artdink ©QUEST、©TECMO,LTD.1997 All rights reserved.、© SCEI.、© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使

以下欄外に続く

【１】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]リアルロボッツファイナルアタック②[特報]メルティランサーRe-inforce③[特報]悠久幻想曲２④[特報]闘神伝ＮＥＸＴ⑤[特報]マリア⑥[特報]スペクトラルタワーII⑦[特報]可変走攻ガンバイク⑧ＦＦVIIインターナショナル⑨フロントミッションセカンド⑩悠久幻想曲⑪ストリートファイターコレクション⑫MOON⑬ダービースタリオン⑭チョコボの不思議なダンジョン⑮竜機伝承⑯ゼノギアス⑰ブリガンダイン⑱アザーライフ アザードリームス⑲新作ソフトレビュー the DEEPER⑳電撃PSコロシアム㉑４色奴隷 ㉒電撃プレイクエスチョン㉓ウラワザデータベース㉔ラグナキュールはじめて物語㉕ 電撃コラムス㉖[読者コーナー]PSの奴隷㉗グランツーリスモ㉘クリティカルブロウ㉙ノエル・ラ・ネージュ㉚きまぐれマイベイビィ㉛双界儀㉜風のクロノア㉝バックガイナー㉞桃太郎電鉄7㉟ＦＯＲＭＵＬＡ １97㊱どきどきシャッターチャンス㊲新作ソフトステーション㊳NEXT WAVE？㊴電撃ランキングステーション㊵電撃NEWS STATION㊶メモリーカードシール50

【２】今号で、つまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【３】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【４】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【５】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【６】購入してプレイしたいと思っているタイトル３本をＰ224、225の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【７】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを２つまで書いてください。

【８】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つ書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ②プレイステーションマガジン③ＨＹＰＥＲプレイステーション④ＴＨＥ プレイステーション⑤ＨＹＰＥＲプレイステーションＲＥＭＩＸ⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個以上の純正コントローラ②ＳＣＥＩ製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＫＡ⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③ＮＩＮＴＥＮＤＯ64④ＰＣ-ＦＸ⑤ＰＣエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオＣＤ含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション57号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション57号への意見・感想を書いてください。

用 東京ドーム公認、©CAPCOM 1991、1993、1994、1996、1997 ALL RIGHTS RESERVED.、©GUST GO.,LTD.1997 illstration：桜瀬琥姫、©1996 ATLUS、©アリスソフト、イラスト／猫有馬・岩瀬さとみ・宮城県 うつのみやさおり・山口県 バグ12匹・千葉県 S・風雅・京都府 葛㮤慎吾・宮崎県 風水りあ・神奈川県 貞雅・北海道 ＴＯＭＹ・茨城県 美波・北海道 伊夜さそり

電撃PlayStation
57号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.57

3名

◀「マリーのアトリエ～」のデータがギッシリつまった設定資料CD-ROM。Windows95とマッキントッシュに対応した、ハイブリット版なのだ。キャラクターのセリフなども豊富に入っているぞ。

1『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～』データアカデミー
（提供：東芝EMI）

20名

▲キューブを転がして、同じ色のパネルを消していく〝転がしゲー〟。まだ未体験のキミは、即応募しよう。

2『Cu-On-Pa』体験版
（提供：T＆Eソフト）

▶キャラクターデザインは、「FFⅦ」も手がけた野村哲也氏。主人公〝アヤ・ブレア〟の特大ポスター。

20名

6『パラサイト・イヴ』プレミアムポスター
（提供：スクウェア）

5名

3『タクティクスオウガ』特製キーホルダー
（提供：アートディンク）

3名

4『ブラックロッド』著者&原作者直筆サイン入りコミック
（提供：メディアワークス）

▲第2回電撃ゲーム小説大賞の大賞受賞作品が原作。著者・三部敬氏と原作者・古橋秀之氏のサイン入り！

5名

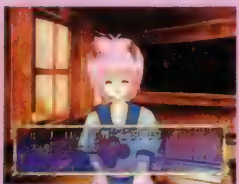
5『J's RACIN'』オリジナルCDケース
（提供：デジタルフロンティア）

10名

7『みんなのGOLF』ゴルフボール&テレカセット（提供：SCEI）

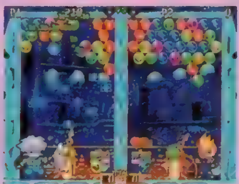
各3名 PSソフト

秋分の日も過ぎたということで、これからどんどん長くなっていく夜。それに備えてPSソフトが欲しいよね。



8 ウィザーズハーモニー2

▲ファンタジーAVGの要素も兼ね備えた人気の育成SLG。イベント数なども増えて前作よりもパワーアップ！
（提供：アークシステムワークス）



9 サイキックフォース パズル大戦

▲「サイキック～」が「パズルボブル」のシステムを継承したPZGになって登場！
（提供：タイトー）

10 スペクトラルフォース

▲人事などの内政と、1,000対1,000のバトルが熱い、異色のS・RPG。人材の探索などの楽しみも充実しているぞ。
（提供：アイディアファクトリー）

11 パチスロ完全攻略 クランキープロ

▲人気の「クランキーコンドル」と「クランキーコンテスト」が、PSで攻略できる。
（提供：日本シスコン）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.60（11月14日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-

お　れいりますか
　分の切手を
　てください

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

PlayStation プレゼント
Vol.57係

〒　－	ここにはなにも書かないでください・	
住所	TEL　（　　）	
氏名	年齢　男・女	年（西暦）　月　日 月日 19
職業	1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

-------------------------- キリトリ線 -----

希望のプレゼントの番号は [ ]

【1】 [ ] [ ] [ ]　【2】 [ ]　【3】 [ ]

【4】 [ ]　【5】 [ ]　【6】 [ ] [ ] [ ]

【7】 [ ] [ ]

【8】 [ ] [ ]

【9】 [ ]　【10】 [ ]

【11】 [ ] [ ]

【12】 [ ] 歳 [ ]

【13】 [ ]　【14】 [ ]

【15】 [ ]

【16】 [ ]　【17】 [ ]

【18】 [ ]　【19】 [ ]

【20】 [ ]

vert
bleu
rouge
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation ™
NOëL ™
La neige
MENU
おでん
うまい!

「ノエル～ラ・ネージュ」予約キャンペーン実施中!

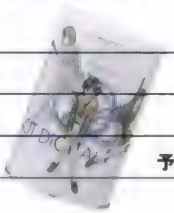
「ノエル～ラ・ネージュ」を予約するとトレーディングカード、テレカ、ピンバッジのいずれかが入った「ノエル缶」を抽選で3,000名様にプレゼント! また、予約を受けたお店様にはノエルグッズ入り「販促キット」を抽選で500店様にプレゼント!

コピーしてお使いください

お客様用「ノエル缶」応募用紙

●応募方法：お店で予約確認の店印を押して貰い、この応募用紙（左半分）を切り取り必要事項をご記入の上官製ハガキに貼ってご応募ください。

●応募宛先：パイオニアLDC（株）開発事業部「ノエル缶」プレゼント係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL:03-5721-1359



ご住所 〒

お名前　　年齢　　性別（男・女）

TEL　（　　）

予約店名　　予約商品：□限定盤　□通常盤

予約確認印（店印）を捺印の上ご応募ください。

応募締切：11月末日消印有効

発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

お店様用「販促キット」応募用紙

●応募方法：お客様の予約確認捺印後、この応募券（右半分）に必要事項をご記入の上FAXにてご応募ください。応募券が複数の場合はまとめて封書で郵送されても結構です。

●応募宛先：パイオニアLDC（株）開発事業部「ノエル販促キット」プレゼント係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 FAX:03-5721-1366

ご住所 〒

貴店名　　ご担当者名

TEL　（　　）　　FAX　（　　）

予約商品：□限定盤　□通常盤

PIONEER LDC

失われたココロ、見つけに行くよ。

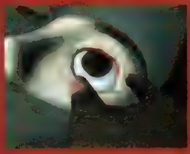
AXELA

12・11　マリアと出会う。

多重人格。

読むよりおもしろい。観るよりおもしろい。
はじめて遭遇するインタラクティブ・ドラマ

TVドラマ、映画、小説、そしてゲームのジャンルを超える
インタラクティブ・ドラマの登場！
あなたはこのドラマで心の冒険に旅立つ。



「マリア―君たちが生まれた理由(わけ)―」
1997年12月11日（木）発売予定
予価：¥6,800（税抜）©1997 AXELA / BREAK

〒153 東京都目黒区青葉台 3-1-12　株式会社 アクセラ

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

© 1997 AXELA／STANCE CO.,LTD

末はモデルか花嫁か

娘をスゴロク上で育てる、新感覚ボードゲーム。
あなたの回すルーレットで娘はさまざまな人生経験を積み、
自分で職業を決めて旅立ってゆくのです。

画面は開発中のものです。

職業は40種類のマルチエンディング。
パーティプレイで親バカ度を競い合ってください。

娘育成型ボードゲーム

きまぐれマイベイビィ
◇娘のスゴロク成長記◇

1997年12月中旬発売予定
5,800円（予価）

マルチタップ対応 1～4人
マルチタップ対応（プレイ人数：1人～4人）

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

153 東京都目黒区青葉台3-1-12　☎03·3464·8333（ソフトウェア営業部）
株式会社 アクセラ

tvGamer攻略本シリーズ

ゲームをとことん楽しむ！ テレビゲーマーの攻略本続々登場。

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
攻略カードセット

- ●面白配合がすぐわかる
- ●種牡馬・繁殖牝馬 全580枚!!

好評発売中 本体価格 2,500円(税別)

●配合は色で判別●

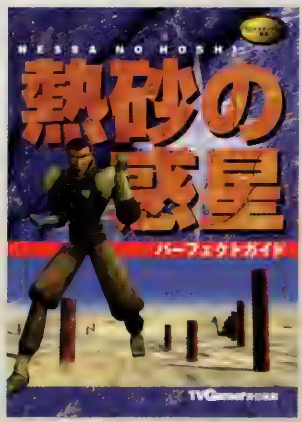
最強馬生産が楽になる！ 種牡馬カードと繁殖牝馬カードを並べて、6色以上そろえば面白配合成立!! 難し～い血統表なんか理解する必要なし。

©パリティビット

ダビスタブリーダーズ（仮）
ホーク探偵事務所㊙ファイル
最強の道標

ダビスタ解析の第一人者ホーク爺が贈るダビスタ攻略の決定版
どの本も明らかにできなかったPS版「ダービースタリオン」のすべてが今明らかになった。新配合理論による生産馬60頭BCパス付き。すべてBC最強レベル！

著者：ホーク爺 予価 1,500円(税別) 10月24日発売予定



熱砂の惑星
パーフェクトガイド

新感覚バトルアクションアドベンチャーを
徹底攻略！

あらゆる謎も
この一冊で一挙解決！

- ◆全7シーンを3Dマップで完全攻略！
- ◆敵エイリアン別の攻略法も充実！
- ◆「勝ち抜き戦」モードのコマンドも収録！
- ◆制作者インタビュー

好評発売中 本体価格 950円(税別)

- ●アイテムの正確な位置を知るためには・・・？
- ●どうしても倒せないエイリアンがいたら・・・？
- ●次のマップへ進むためには・・・？

©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET INC.

TEKKEN3 CORE

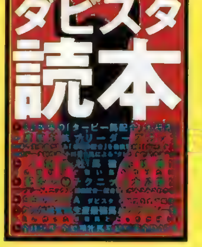
雪風率いる全国屈指の
格闘ゲーマー集団が贈る
コンプリートガイド

1. 中ボスを含め全キャラクター完全解説
2. すべての技の中から使える技を厳選し、徹底解説
3. 必ず勝つための基本戦術の立て方を伝授

●A4判、208ページ

予価 1,500円(税別) 10月20日発売予定

クリゲ責任編集



ダビスタ読本

32牧場の「ダービー馬配合」大研究!!＋産駒対抗ブリーダーズカップ
『ダビスタ』の血統データ制作者・小川晃夫氏による"ダビスタ的配合論"付き！

- ◆人気種牡馬徹底攻略!!
- ◆配合の㊙テクニック大公開!!

好評発売中 本体価格 1,200円(税別)

小川晃夫監修

テレビゲーマーの攻略本シリーズおよびダビスタ読本についてのお問合わせは、こちらへおねがいします。
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285(販売部)

株式会社 アクセラ

'97 PS AUTUMN COLLECTION

'97 PS 秋の新作コレクション

グランツーリスモ
CRITICAL BLOW
ノエル〜ラ・ネージュ
きまぐれマイベイビィ
双界儀
風のクロノア
バックガイナー
桃太郎電鉄7
FORMULA1 97
どきどきシャッターチャンス

イラスト／伊藤勇太

あまりにカッコよすぎる迫力のレース!!

1Pモード TIME ATTACK

ストイックなキミは、タイムアタック!!

自分自身の限界に挑戦したいという人は、タイムアタックモードがお勧めだ。マイカーの走りを妨害するライバル車もいないので、思う存分「速い走り」を追求できるぞ。「電撃PSコロシアム」でも記録募集を行う予定なので、腕に覚えのある人はお楽しみに！

VS. PLAY 2Pモード

みんなで遊ぶなら、やっぱり対戦プレイ!!

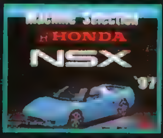
RCGの定番、2P対戦ももちろん可能。プレイ中の視点（操縦席視点、マイカー見下ろし視点の2タイプがある）も各プレイヤーが好きな方を選択可能だ。友だちや家族で、ぜひこの超リアルな対戦のアツさを体験してみてほしい！

この冬、RCGファンへの最高の贈り物！　それが、この『グランツーリスモ』。まず見てほしいのが左の写真だ。これを実写取り込みのデモ画面なんて思ったら大間違いで、なんとこれはリプレイ画面なのだ。もちろん、実際のプレイ画面もこのクオリティそのままのグラフィックで展開するので、その迫力たるやマジでハンパじゃないぞ。これぞPSだから実現した、究極のRCGなのだ！

グランツーリスモ

11月下旬	▶¥5,800　▶SCEI
RCG	▶MC（ブロック数未定）／NC／2P対戦可

実際に販売されたリアルなカラーリング



最初から選択できるマイカーは、実在する10社から実際に販売されてる人気車種が、87車種も用意されているぞ。それぞれの車種の中にも複数の色が用意されているけれど、これらの色も実在の車で登場している色しかないという徹底したコダワリぶりなのだ。これなら、カーマニアも大満足間違いなしだぞ。

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

実在するマシンで、リアルなカーチェイスを楽しもう

熱戦の舞台となる超美麗&ゴージャスなコース!

シングルレース（複数のCOMカーと対決するモード）やタイムアタックなど普通に走りを楽しむときには、走るコースを8種類の中から選ぶことができる。どれをとってみても、走り込みがいのある緻密な設計のなされた傑作コースばかりだし、コースごとの名所ともいうべき美しい場所も目白押しだ。その中の4つのコースを紹介しよう。

ハイスピードリンク HIGH SPEED RINK

直線路が多く走りやすい爽快コース

▼[illegible]

▲ライバル車の横を駆け抜けろ！ 接触ギリギリでかわす快感は何ものにも代えがたい。

トライアルマウンテン TRIAL MOUNTAIN

路肩に木々が多い緑あふれるコース

▲このコースは、山間を疾走するコースでもある。このように長い長いトンネルでは、微妙なマシンコントロールが必要になるのだ。

◀上空を覆うほどに木々が植え[illegible]

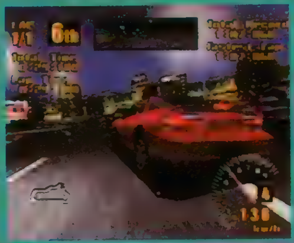
グランバレー（東） GRANDVALLEY -East Section-

▲[illegible]

岩壁が左右から迫る迫力コース

▲前方に巨大な岩の壁が見える。背景も美しく描かれていて、見応え十分なのだ。

クラブマンステージ ルート5 CLUBMAN STAGE ROUTE5



▲夜の街中を気持ちよく走ろう。車のライトが点灯するだけでなく、車種毎に異なるブレーキランプの灯り方の違いまでも再現。

◀[illegible]わずため息をついてしまうほど美しい。これ[illegible]一見の価値ありだ。

さらに気になるポイントをチェック!

慣性も働くリアルな挙動

このRCGは見た目の質感もすばらしいものがあるけれど、操作感覚から来る〝重み〟もかなりのものだ。マイカーの挙動には適度に慣性が働き、例えばカーブを曲がるときには、車体にコーナー外側への力が加わっているのが、コントローラを通して伝わってくるほどだ。この操作感は、ぜひ実際に味わってほしい。

◀リプレイ中も、カーブでは車体が外側に傾く。

進路のジャマがアツイ

マイカーを抜こうとしてくる車の進路妨害も有効なテクニックで、レースの駆け引きが楽しめるのもこのRCGの特徴のひとつと言えそうだ。ちなみに、COMを抜くのもちょっとしたテクが必要だけれど、それが面倒という人のためにCOMが進路をゆずってくれやすくなるモードも用意されているぞ。

◀後方を確認して、後続車の進路をふさぐのだ。

リプレイのセーブも可能

満足のいく走りができたときなどは、その走行のリプレイデータをセーブしておこう！ こうすると、その華麗なリプレイの一部始終を、好きなときに呼び出して鑑賞することができちゃうのだ。ベストタイムの証拠として友達に披露するもよし、走りの研究に活用するもよし、その利用価値は図り知れないぞ。

◀リプレイ関係はコマンドも充実しているぞ。

カーマニアの夢を実現してくれる!! Gran Turismo（グランツーリスモ）

レースシーンだけでも、十分なボリュームとインパクトがあるのだが、実はこのＲＣＧの魅力の50%はグランツーリスモモードに秘められている。このモードは賞金レースでお金を稼ぎ、愛車を購入＆チューンナップしていくというもので、まさに夢のカーライフを体験させてくれるのだ。今回はその基本進行を紹介していくことにしよう。

すべてのはじまりはマイホームから…

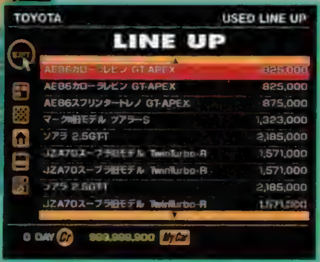
すべての物語は、このマイホーム（自宅）を中心に展開していくぞ。ここには購入してチューンナップした車だけでなく、途中経過のデータや、過去の戦歴など、いろいろなデータを管理しておけるのだ。

まず自宅からはじまります

◀左のマップ画面中央にあるのが、主人公の自宅だ。ここを拠点にして、車に命をかけた青春の日々を送ることになる。

マイカーをチェックせよ

◀自宅ではマイカーの管理をはじめ、各種情報もチェックできるぞ。



▶手に入れた車はガレージに保管。なんと100台も収容可能なのだ。

マイカーをショップで購入

このモードの舞台となる町には、たくさんのカーショップや、チューンナップパーツを販売している店がある。これらの店舗には、大きく分けて下の３タイプがあり、それぞれのタイプごとに異なった車とパーツがそろえられているぞ。もちろん、性能が上がるほど値段も高くなるので、がんばってお金をためよう！

中古ディーラー

最初にお世話になることが多い店。お値段が安いのはうれしいけど、カラーが選べないなど制約も多い。パルサー、スープラの他、現行モデルにない車も置いているので、マニアにはうれしい発見があるかも。

新車ディーラー

ちょっとお金持ちになったら、思いきって新車を買ってみよう。中古よりも性能が高いのはもちろん、ボディカラーも自由に選べるというメリットがあるので、愛車により深く愛着が持てることウケアイだ。

スペシャルモデルも!

現在の市場では販売されていないスペシャルレーシングマシンが売られている店もあるぞ。もちろん、かなり高価なので簡単には買えないけれど、ゲームの世界ならではの驚異のパワーには目を見張るものがある。

開発者にインタビュー!! 『グランツーリスモ』はこんなRCGなんです

というわけで、開発スタッフインタビューだ！『グランツーリスモ』（以下：「ＧＴ」）の魅力に迫ってみたぞ!!

■『GT』はこうして誕生した

ＤＰＳ（以下：Ｄ）：「ＧＴ」開発スタッフのみなさんは、その前に「モータートゥーングランプリ（以下：「ＭＴＧ」）」（※１）シリーズの開発を担当されていたそうですが。

ＳＣＥＩ（以下：Ｓ）：実は企画立案は「ＧＴ」の方が先なんです。「ＭＴＧ」シリーズは、ＰＳ立ち上げ時の低年齢ユーザー獲得、というコンセプトで生まれたソフトなのですが、開発スタッフがもともと目指していたのは、リアルでハードなＲＣＧだったんです。

Ｄ：「ＭＴＧ」シリーズを通して培ってきたノウハウの集大成が「ＧＴ」ということですね。「ＭＴＧ」シリーズで得たノウハウで、具体的に「ＧＴ」に生かされたものはありましたか？

Ｓ：大きなところでは、車の挙動プログラムですね。これは「ＭＴＧ」の第１作から４年間、試行錯誤を繰り返しながら成長してきたものです。

■こんなところも楽しんでほしい!

Ｄ：思わず実写映像かと思ってしまいそうなリプレイシーンも、インパクトが強いですね。

Ｓ：「ＭＴＧ」のときから、リアルタイム生成による高品質なリプレイ機能は大きなコンセプトで

▲よりリアルによりカッコよく！ このＲＣＧをプレイしていると、開発者のそんなコダワリがヒシヒシと伝わってくる。

モードの基本進行に迫る!

愛車をチューンナップしよう

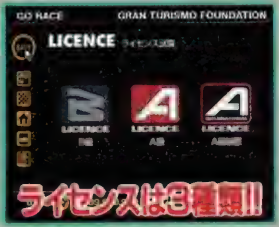
この町には愛車をグレードアップさせてくれるチューニングショップが、いくつか開店しているぞ。それぞれのチューニングショップは特定の自動車メーカー公認で経営されているので、グレードアップしたい愛車のメーカーにあわせて、店舗を選ぶようにしよう。車の能力をアップさせるカテゴリーは8通りあって、装備可能なパーツは1車種につき数十種類も用意されている。パーツの中には現実世界に存在しない秘密のパーツまで用意されているので、プレイすればするほどに、いろいろなパワーアップを試してみたくなってしまう。一度味わうとこのおもしろさは病みつきになっちゃうぞ。

どこをパワーアップする!?

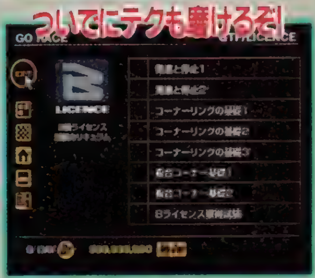
▲マイカーのパワーアップは8種類のカテゴリーで行うことになる。どこから強化していくかは、プレイヤーの好みで決められるぞ。

ライセンス獲得をめざせ

このゲームの世界には、カーマニアの腕前をランク付けする、3種類のライセンスがある。全ライセンス獲得を目指そう。



▶特定のライセンスがないと出られない賞金レースもある。がんばって資格をとろう!



▲カリキュラムには基礎から応用までのテクが並び、腕を磨きたい人にも最適だぞ。

チャンピオンシップに挑戦!!

賞金レースへの出場は、このモードでもっとも大きな楽しみのひとつだ。順位に応じてポイントがもらえ、もちろん賞金を稼ぐこともできるぞ。

▲フリー走行などで、十分に準備してから本戦に挑もう。

▼参加する大会を選択。選ぶ前に、腕や資格も考えて!

▲大会の中のひとつサンデーカップを選択! さぁいよいよ実戦の始まりだ。

真の栄光をめざして、キミと愛車の挑戦はまだまだ続く……

した。3作目にあたる「GT」では、その手法と効果がより進化し、熟成した結果をお見せできたと思っています。

D:車の質感(※2)をアップさせている光源の使い方がなんとも絶妙ですよね。

S:開発開始当時のグラフィック表現のコンセプトは「光の使い方」でした。車に映り込んでいる環境マッピング効果は、より実際の車らしく見せる表現として不可欠です。現行PSでは不可能だと思われた効果ですが、担当プログラマの閃きによって可能になりました。

D:その他に苦労されたことはありましたか?

S:PSを活かすベースとなる、描画ライブラリの構築に1年以上の時間がかかっています。目に見えない作業ですが、すべての表現の出発点となる部分です。また、PSの名前が世間に知られる以前の各自動車メーカーとの交渉、その結果もたらされた87車種(128グレード)にも及ぶ実車のゲーム内での忠実な再現も苦労した部分です。

D:表に見えてこない隠れた部分が「GT」の完成度を高めているんですね。

S:ボリュームも普通のRCGの3倍くらいありますから、クリアに燃えるだけでなく、チューニングによって生じる走りの違いなどもジックリ味わってほしいです。RCGマニアはもちろん、今まで車には興味のなかった人でも楽しめるRCGに仕上げましたので、読者のみなさん、期待して待っていてくださいね!

11月下旬の発売をお楽しみに!!

キーワード1 以前に手掛けた作品

「モータートゥーンGP」は94年12月、『2』は96年5月に登場。コミカルな外見とは裏腹に、非常に奥深いRCGにしあげられていた。

▲作りは本格派の『モータートゥーン2』。

キーワード2 リアルな車の質感

ポリゴンで作られた車は、質感が見事なまでに表現されている。マニアも満足の細かい描き込みはもちろん、光の反射具合もすばらしいのだ。

▲ゲーム中の車の質感はハンパじゃない。

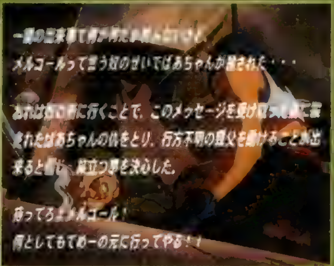
ノリのいいポリゴン格闘を待ち望んでいた人にピッタリの『クリティカルブロウ』。今回は、斬新なアイデアがたくさん組み込まれたシステムと、使用キャラクター10名を紹介。ポリゴンが苦手な人もしっかりチェック!!

多彩なプレイモードがギュッと詰まった オリジナル格闘ACT

CRITICAL BLOW クリティカルブロウ	
12月(予) 対戦ACT	▶¥5,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

このゲームには、4つのモードが用意されている。トーナメントは、COM戦を勝ち抜くモードで、各キャラごとにエンディングがある。シアターモードでは、主人公のリッキーを中心としたストーリーが展開していく。VSモードは、純粋に対戦を楽しむためのもの。トレーディングモードについては、次ページを参照。

1 トーナメントモード



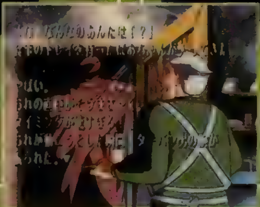
▶各キャラごとにストーリーがあり、テキスト形式でシナリオの展開を追う。

▲COMを相手に勝ち抜き、エンディングを目指そう！

4 VSモード

2 トレーディングモード

▶戦いに勝ってカードを手に入れ、使用キャラに装備して強くするのだ。



3 シアターモード

◀▲ムービーとテキストによりシナリオが展開していく。

▲対戦で勝った場合は、相手のカードを奪うこともできるぞ。

© BANPRESTO 1997

注目のシステム"トレーディング"を徹底検証

トレーディングモードではCOMと戦い、試合に勝ってカードを入手し、自分のキャラクターを強くして楽しむことができるのだ。このモードでパワーアップさせたキャラクターのデータは、セーブデータとして残せる。また、育てたキャラクターを、トーナメントやVSモードで使用することもできるぞ。友だちと自分が育てたキャラクターで戦うと、対戦がさらに盛り上がること間違いなしだ！

▲1Pならトレーディングモードがオススメ。

▶好きなキャラを育て上げ、究極の戦士を作るのだ！

1 対戦相手を選択して戦う！

対戦相手は毎回ランダムで4人がチョイスされ、そのメンバーの中から自由に選択することが可能。キャラクターによってランク付けがされていて、難易度が異なる。試合の勝敗はデータとしてセーブされ、どのキャラクターとどれだけ試合をしたか、また何回勝ったあるいは負けたかがひと目でわかる。同じ相手とばかり試合をしていても、いいカードはもらえない。いろいろ戦ってみよう。

▼対戦相手を選択しているところ。弱い者ばかりじゃしょうがないぞ。

▲1本勝負なので、すごく緊張するのだ。負けるとカードを取られてしまうぞ。

2 試合に勝ってカードをゲット！

このモードの試合では1本先取した方が勝者となり、オプションモードでのCOMの強さなどの各種設定は無効になる。試合に勝つと、5枚のカードの中から1枚をチョイスして自分のものにすることができる。また、1本目を勝つとダブルアップのチャンスが与えられ、続けて試合をし、勝つと、もらえるカードが2枚に増える。ただし試合を続行した場合は、体力が回復せずに継続されるため、勝つのが難しくなるのだ。

▶試合に勝って、カードを選択しているところ。どれにしようかな⁉

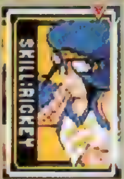
3 カードをエディットしてパワーUP！

カードには6つのタイプがあり、全37種類（固有必殺技カードを除く）が用意されている。カードを装備することでキャラクターに特殊能力が追加されたり、ライバルキャラの必殺技が使用できるようになるのだ。女の子キャラが、豪快でパワフルな投げ技を身につけることもできるし、飛び道具も撃てるようになるぞ。

▶カードでエディットして、キャラに装備させる。

固有必殺技

使用キャラが持っている固有必殺技カード。外せない。

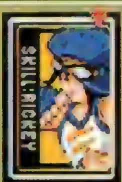


キャラクターエフェクト

キャラ自身の基本能力を上げることができるカード。

必殺技

各キャラの必殺技が1つ封じ込められている。装備すると新しい技が使える。



フィールドエフェクト

戦っているステージに、さまざまな影響を及ぼす。相手との相性が問題。

属性

固有必殺技、必殺技カードと組み合わせれば、属性を変えたりパワーUPする。

コマンド

試合中にコマンドを入力することで、さまざまな効果を発揮するカード。

4 実戦でその効果を試す!!

カードをエディットしたら、その効果を実戦で試してみよう。同じキャラクターを使っていても、必殺技が増えることでまったくタイプの異なる戦法が可能となってくるのだ。思いがけないコンビネーションなども生まれる可能性があるので、研究すると楽しいぞ。

◀異なったキャラの必殺技が、簡単に使えるようになるのは、やはり3D格闘ならではのアイデア。

▶飛び道具のないキャラに飛び道具を装備させれば、戦い方の幅が広がるぞ。

3つの属性は重要な要素

●KEY WORD●

カードにはすべて火、水、風の属性があり、右の写真のようにそれぞれが三すくみの構造になっているのだ。属性はキャラクターとカードにあり、カードの属性は、装備したキャラクターの属性に影響を及ぼす。例えば、火のキャラ属性は風の属性の攻撃に対して防御力が増すのだ。

◀火は風、風は水、水は火に強い。相性を考えよう。

激しい闘いに身を投じる10人の戦士たち

BOBBY LOGGINS

ボビー・ロギンズ

CV 岩永哲哉

▲高くジャンプしたあと、武器のナイフをまき散らす。

▲スライディングからサマーソルトへつながる連続技。

MARRY PHILLIPS

マリー・フィリップス

CV 石井直子

◀リングを前方に飛ばして切り刻む。

▲長く美しい脚でサマーソルトキックを繰り出す。

REYMOND NORMAN

レイモンド・ノーマン

▼機械化した腕で相手を思いっきり殴りつけるぞ。

CV 宮田浩徳

▲相手の足を捕まえ、グルグルと振り回して投げ飛ばす。豪快！

NEIL MCDANIEL

ニール・マクダニエル

CV 長嶝高士

◀▼ニールの技は、どれもパワフル！ 攻撃力が高いので、1発逆転も狙えるのだ。

MARK STANFORD

マーク・スタンフォード

CV とべこーじ

▼相手をボールのように足で回す。楽しそうだけど……。

▲マークはとてもトリッキーな動きで、相手を惑わすのだ。

RICKEY LEON

リッキー・レオン

▼主人公のリッキー。帽子がトレードマークの少年だ。

CV 関智一

▲マオは、こう見えて実はロボットなのだ。

CV 藤野かほる

MAO CHILLING

マオ・シェリン

BERSERKER

バーサーカー

▲硬派な熱血漢、岩瀬圭。繰り出す拳も、かなりアツイ！

CV 椎名へきる

CV ???

CV 森川智之

チアキ・イチノミヤ

◀黄色のロボットキャラ。愛称はランスロットらしい。

ケイ・イワセ

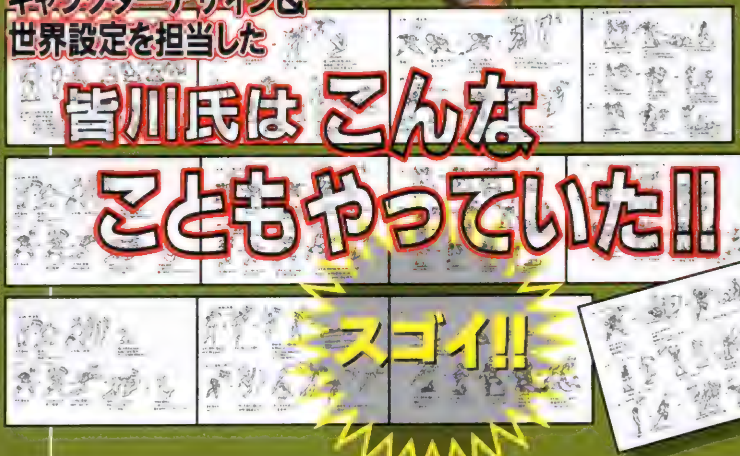
KEI IWASE

▲美少女キャラの一宮ちあき。幼い頃から英才教育を受ける。

CHIAKI ICHINOMIYA

キャラクターデザイン＆世界設定を担当した 皆川氏はこんなこともやっていた!!

スゴイ!!



「スプリガン」や「ARMS」などで知られる漫画家の皆川亮二氏が、このゲームのキャラデザイン、世界設定、ストーリー原案を手がけている。実はそれだけではなく、ここに紹介しているようにキャラの細かい技まで設定していたのだ！

◀▲こんなに細かい技のモーションや効果まで考えるとは、さすがは皆川氏！しかし、ボツになったものも多いとか……。

今度の『NOëL』は色んな場所からキミにアクセス!!

▲制服姿の橘柚実。学校帰りに、ドーナツ屋にでも寄ったところだろうか？

◀自室からコールしてきた碧川涼。リラックスした雰囲気だ。

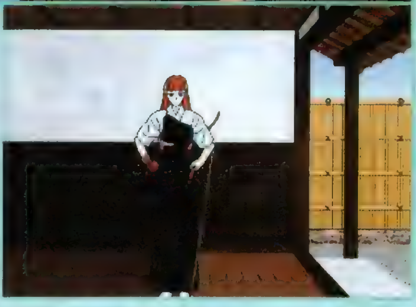
▼弓道の装束を着けた涼。こんな状況での会話も可能!?

◀▼宴会っぽい雰囲気の場所にいる千紗都と、自室にいる千紗都。服装の違いにも、要チェック。

今回は、編集部に続々と到着している最新画面写真を、まとめて大公開！　これらの写真をじっくり見ていけば、この『La　neige』には、前作にない、新たな要素が大量に盛り込まれていることを、十分に感じ取れるはずだ!!

NOëL — La neige —

今回紹介している画面写真は、まだ会話プールやＶＯＩＤこそないが、すべてビジュアル・ホン（ＶＰ）の画面として開発中のものだ。これらの画面を見ればわかる通り、今度の「ＮＯëＬ」では、各キャラの服装や会話の背景となる場所が、じつにバラエティに富んでいる。これほど多彩な場所での会話が可能ということは、今回のＶＰはいったい……!?



▲部活である弓道部の練習に励む涼の姿は、キリッとした雰囲気を漂わせている。

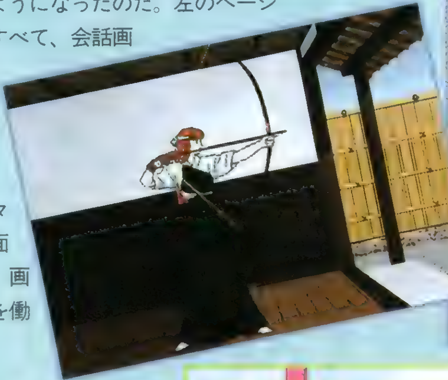
NOëL —La neige—
ノエル〜ラ・ネージュ

未定 ETC	▶価格未定　▶パイオニアLDC ▶MC（ブロック数未定）

 ©1997 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.　※画面写真は、すべて開発中のものです。

3人を取り巻く人々も続々とVP（ビジュアル・ホン）に登場!!

前作の『NOëL』では、VPの画面の前に登場するのは基本的に、3人の女の子だけだった。ところが今回は、彼女たちの家族や友人といった周囲の人々も、どんどんVPの画面に姿を見せるようになったのだ。左のページ同様、ここで紹介している画面もすべて、会話画面として開発中のもの。もちろんこれらの面々も、3人の女の子と同じく、リアルタイムのアニメーションでキミに話しかけてくるぞ。今回の画面に登場している人々の詳しい設定はまだ不明だが、画面の状況から色々と想像できるはず。画面写真をじっくりと見て、想像力を働かせてみよう！



Who are they? 涼の友だち？

◀涼と同じく弓道の装束を着けた、3人の女の子。ということは、同じ部活に所属しているのか？

Who is she? 柚実の妹？

▼柚実の自宅に現れた、可愛い女の子。柚実には妹がいるはずだけど、ひょっとしてこの子？

Who are they? 柚実の友だち？

▲左のページでも紹介したドーナツ屋に現れた、2人の女の子。いかにも、柚実の悪友（笑）って感じだけれど!?

Who is she? 誰かのお母さん？

▼最後に登場したのは、かっぽう着姿の女性。その落ちついた雰囲気からすると、誰かの母親みたいな気もするが……

PIONEER LDC 主催 サブキャラ当てQUIZ（クイズ）!!

「NOëL」シリーズの発売元であるパイオニアLDCの主催により、素敵なプレゼントの当たる、クイズキャンペーンが行われることになった。

右の画面写真の女の子は、「NOëL−La neige−」に登場するサブキャラクターのうちの1人ですが、彼女がいったいどんな女の子なのかを、右下の5つの番号の中から1つだけ選んで下さい。正解者の中から抽選で10名の方に、「NOëLスタッフキャップ」をプレゼントします。

このクイズに応募したい人は、ハガキの裏面に、1．クイズの答え(番号)、2．「NOëL−La neige−」についてなにか一言、3．あなたの氏名、4．あなたの年齢、5．あなたの性別、6．あなたの住所、7．あなたの電話番号をご記入の上、下記のあて先までお送りください。

あて先は、〒150 東京都渋谷区恵比寿南1−2 0−6 パイオニアLDC（株）開発事業部制作部マルチメディア1課「NLサブキャラクイズ」係まで。応募のしめ切りは、10月31日（当日消印有効）です。あて先は、本誌編集部ではありませんので、ご注意下さい。なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。多数の応募を、お待ちしております！

◀「NOeL」のロゴ入りの、かっこいいキャップが当たる！

1. 柚実の中学生時代
2. 柚実の妹
3. 涼の後輩
4. 千紗都の弟の彼女
5. 千紗都の従姉妹（イトコ）

娘の成長を見守る育成スゴロク

きまぐれマイベイビィ ～娘のスゴロク成長記～

きまぐれマイベイビィ ～娘のスゴロク成長記～		
12月中旬 TBL	▶¥5,800(予)	▶アクセラ
	▶MC(1ブロック)	▶MT(4人対戦可)

スゴロクと育成ゲームが1つになった？　アクセラが放つ異色ボードゲーム登場!

スゴロクを楽しみながらかわいい我が娘を立派に育てよう！

　プレイヤーの好みに設定した娘を、イベント満載のスゴロクを楽しみながら育てる。『きまぐれマイベイビィ』は、そんな新しいシステムを取り入れた育成型ボードゲームだ。コロコロ性格が変わる気まぐれな娘に手を焼きつつも、その成長を見守る楽しさを含んだゲームの魅力を解説していくぞ。

▲自分が育てる娘なだけに、愛着のわく設定にしたいもの。ちなみにこのとき、父親になるプレイヤーのデータも入力できる。慎重に決めよう。

まき
(CV:久川　綾)
ロングヘアでぱっちり目の〝かわいい系〟の女の子に成長。活発な印象の彼女は、おてんばに育ってプレイヤーの手を焼かせそう。

みき
(CV:氷上恭子)
まきと同じ〝かわいい系〟だけど、こちらはショートヘアでたぬき目。間の抜けたところがかえってかわいく思える女性に育つかな？

4人の娘の中から1人を選ぶのだ！

プレイヤーはまず、ここで紹介する4人の女の子から自分が育てる娘を選ぶことになる。もちろん名前は変更可能で、誕生日や血液型も好きなように設定できるのだ。

のぞみ
(CV:大谷育江)
切れ長の目をした〝美人系〟で、髪はウエーブのかかったロングヘア。性格的にも好かれる美人にうまく育ててあげたいところ。

くるみ
(CV:水谷優子)
〝美人系〟できつね目、髪はセミロングの女性に成長する。タカピーな性格になると、とんでもない大人に育ってしまうかも……。

 ©1997 AXELA／STANSE CO.,LTD

『きまぐれマイベイビィ』の4つの魅力に大接近!!

ボードゲームと育成ＳＬＧの楽しさをミックスした新感覚ゲーム『きまぐれマイベイビィ』。ここではゲームの基本を踏まえつつ、斬新なスタイルが生み出すこの作品ならではの4つの魅力をチェック。

魅力・その1 育てられる娘のバリエーションは24タイプ

それぞれの娘には６種類の性格が用意されていて、イベントなどで上下するパラメータの内容で性格がコロコロ変わる。さらにその性格に合わせて、娘のグラフィックも変化するぞ。このゲームで育てられる娘のバリエーションは、４人×６種類で24タイプも存在する！

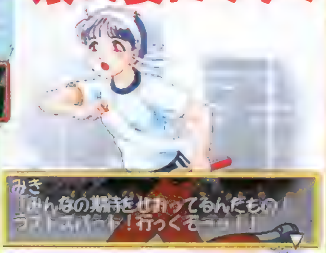
どんなタイプの娘が好みかな？

▲パラメータは、発生するイベントの内容によって変動する。

▶ステータス画面のグラフィックは、性格をよく表しているぞ。

すくすく成長する娘の姿にワクワク♥

▲セクシーな娘の姿に、ちょっとドキドキ…。



◀体育祭にて。元気に走る娘を目いっぱい応援しよう！

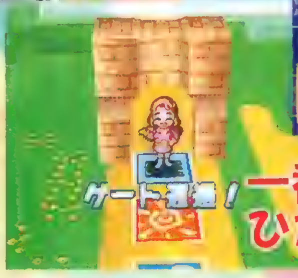
学芸会や受験、成人式など、プレイ中には娘の年頃に応じたさまざまなイベントが発生する。娘が心身ともに成長していく過程を、父親になった気持ちでじっくり見守るべし。

魅力・その2 娘の成長に合わせイベントが変わる

魅力・その3 楽しいルールが満載！白熱のスゴロクバトル！

ゲームのメインであるスゴロクバトルには多くのルールがある。３つたまると娘が病気になってしまう「病気ポイント」や、最初に通過したプレイヤーだけがお金をもらえる「ボーナスマス」など内容もさまざまだ。これらのルールにアイテムカードの要素も絡んで、父親の威信をかけた熱い駆け引きが展開するのだ。

▶習い事をさせてパラメータをアップ！



▶ゲームには、娘の成長に合わせた６つのマップが用意されている。早くゴールすればいいことがある。

一番乗り目指してひた走る!!

▶10種類のミニゲームに挑戦。

▶コンテストでは、娘を信じて勝利を祈ろう。がんばれ！

かわいい娘のためにがんばるのだ！

さまざまなイベントの中でも、ひときわゲームを盛り上げてくれるのが、マスに止まると発生する「ミニゲーム」と「コンテスト」。ミニゲームでは実際にプレイヤーがゲームをプレイし、コンテストは娘のパラメータで勝敗が決定する。

魅力・その4 内容も充実！のミニゲームとコンテスト

双界儀

ソウカイギ

スクウェア初となるフルポリゴンアクションゲーム『双界儀』。プレイヤーは、富士山が爆発するなどの異変が襲った現代の日本を舞台に、異形のモンスターたちと戦っていくことになるのだ。今号ではゲームのメインとなるアクション部分について細かく紹介していくことにしよう。

双界儀

冬予定 ACT	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定） ▶CD3枚組

奥の深いアクションを、たったの4ボタンで実現！

このゲームはワンバイワンモーション（ONE-BYE-ONE MOTION）という概念の基に作られている。これは「1つのボタンが1つの動き（モーション）に対応している」ということを表していて、操作性がシンプルにまとめられていることを意味しているのだ。各ボタンを組み合わせることで様々なアクションを繰り出すこともできるけれど、こちらの操作方法も「ボタンを複数回押すだけ」と、いたってシンプル。ボタンの種類やタイミングによってキャラが取るモーションも異なってくるから、複雑な動きを取らせることも簡単にできちゃうのだ。さっそくおもな操作方法を紹介しよう。

△ジャンプ＋□ブースト

ジャンプで宙に舞い上がった後、そのままブースト（水平方向への高速移動）に移行する。ブーストをかける高度は□ボタンを押すタイミングで調整できるため、単独のジャンプでは行けない場所にもたどり着くことができる。

△ジャンプ

その場でジャンプする。ボタンを押し続けることで、空中で方向転換（最大で180度まで）することもできる。下の連続写真がその空中方向転換ジャンプだ。

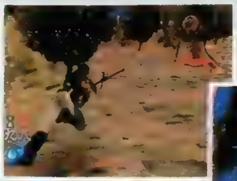
◀壁の近くなら、よじ登ることも可能だ。

□ブースト

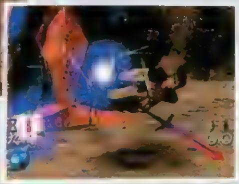
宙に浮いた状態で高速移動する。ブースト中に方向転換することはできないが、再び□ボタンを押すことで、途中で降り立つ（ブーストをキャンセルする）ことはできる。

□ブースト＋⊗アタック

ブースト中に繰り出す攻撃で、軸線上にいる敵に対してダメージを与えることができる。通常のブーストと同じように、途中で進路を変更することができないので注意しよう。



◀出すには□ボタンでブーストしておく必要がある。その後⊗ボタンで攻撃する。



▶ブーストアタックではキャラがきりもみ状に回転しつつ突進していく。

⊗アタック

各キャラはそれぞれが愛用している武器を身につけている。⊗ボタンを押すとそれを使って攻撃するのだ。

⊗ボタンを何度も続けて押すことで、連続アタックを行なうこともできる。敵に囲まれた場合に役立つが、攻撃中は無防備になってしまうので過信は禁物だ。

◀武器攻撃。キャラによって攻撃内容やモーションが微妙に異なる。

▶連続アタック。背後に回り込まれないように注意しつつ戦おう。

 ©SQUARE ©YUKE'S

琴平あずさ

11歳の女の子。両親は彼女が3歳のとき、寄り神(各地に出現した異形の怪物)に襲われて亡くなったらしい。祖母が五方輪の一員だったこともあって、1年前、寄り神を根絶やしにするため五方輪の一員となった。まだ紫微武甲法を完全に会得していない関係で、体術を用いた戦いは不得意としているようだ。論理的な思考が得意で、他人の言動に、ついツッコミを入れてしまうところがある。年齢どおりの生意気な部分と、年齢には似合わないほどしっかりしている部分を併せ持つ。香川県出身。　（CV：大谷育江）

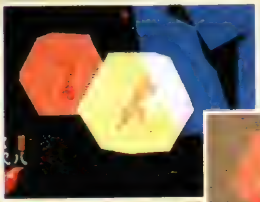
CHARACTER PROFILE

◎呪方術（結界＆封陣符）

◎ボタンを使うことで、大きく分けて2種類の特殊技を使うことができる。敵を一定時間捕捉する（動きを止める）ことのできる結界と、敵にダメージを与えることのできる封陣符がそう。両方を同時に使った複合技も使用可能だ。

結界

敵が一定範囲内にいる時に◎ボタンを押すと結界を展開することができる（結界は複数の敵に展開することもできるし、単独の敵に重ね掛けすることもできる）。一度に展開できる結界の数は、画面上部に表示されている五角形の数と同じだ。



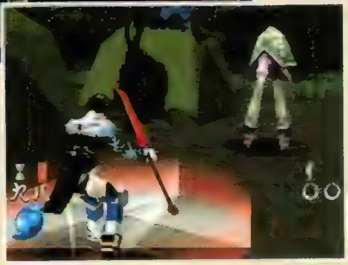
◀結界は同時に5つまで張ることができる。結界の色は時間とともに青→黄→赤と変化していく。

▶敵の中には結界を使ってくるものもいる。この写真はみづほが結界を打ち破り、脱出に成功したシーンだ。

封陣符

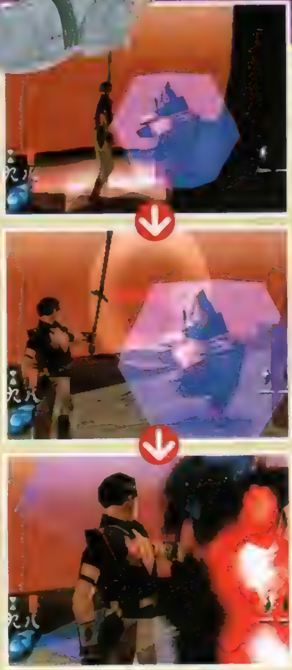
必殺技的な意味合いを持つ特殊攻撃がこの封陣符。武器攻撃よりも威力は大きいものの、出るまでに時間がかかるという短所も持っている。◎ボタンを長めに押して封陣を発生させたら、その後任意回数◎ボタンを押して敷設枚数を決定（1～8枚）すれば操作は完了だ。

◀封陣符を使って敵を攻撃しようとしたが…。封陣が発生している間の無防備状態に注意！



▶封陣発生後、空中に封陣符を敷設したら準備完了。ただし、敵に逃げられる場合もある。

結界と封陣符の複合技も！



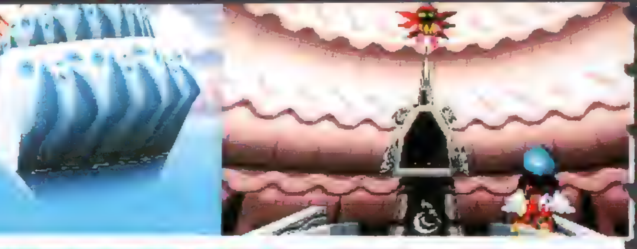
△ジャンプ＋⊗アタック

ジャンプ中に繰り出す攻撃。アタックボタンを押すタイミングによって、2種類の攻撃を使い分けることができる。ここではみづほの場合を例に取って紹介しよう。

ジャンプ中に押すとその高度で静止し、円を描くように剣を振って攻撃する。ジャンプの頂点で押すと、地上（前方）目掛けて急降下しつつ、軸線上の敵を攻撃する。

ジャンプ中(上昇、下降)に⊗ボタン

ジャンプの頂点で⊗ボタン



伝説の歌姫 レフィス

世界を再生させる「再生の歌」を歌うことができる歌姫。闇の王ガディウスに捕らわれたが、飛空艇で逃げることに成功する。しかし、飛空艇はクロノアの住む、風の村ブリーガルの鐘の丘へと墜落。そこでガディウスにまた、レフィスは捕らわれてしまうのだった……。

歌姫に迫る危機！

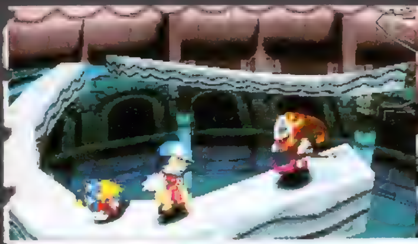
ナムコが放つ ファンタジックな3D・ACT！

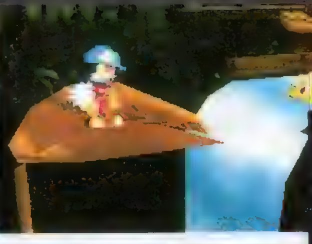
風のクロノア door to phantomile

『風のクロノア』は、おなじみのナムコが贈る超期待の3D・ACTだ。その壮大でファンタジックなストーリーと美しいビジュアル、そしてクロノアの多彩なアクションなどなど、見所が盛りだくさん！　今回は、ヒロインである伝説の歌姫レフィスと、水の国ジャグポットでのストーリーを紹介するぞ！

風のクロノア
door to phantomile

年内（予）	▶価格未定　▶ナムコ
3D・ACT	▶MC（1ブロック）





水の国 ジャグポット

「生命の源である水」を守る唯一の王国

VISION（ステージのようなもの）2－2の舞台となる場所が、水の国ジャグポットだ。ここはクロノアたちの世界・ファントマイルの全ての地域に水を送り出している場所であり、ファントマイルで唯一の王国でもある。国王シードフは、巨大魚の親子パメラ、カラルと一緒に貝のお城に住み、命の源である水を守って暮らしている。城には大きな水車があって、これが回り続ける限り、水が無限に湧き出すといわれている。

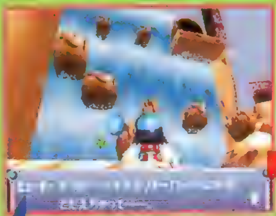
▲走るたびにあがる水しぶきが、スピード感を感じさせる。

◀螺旋状の道をどんどん上っていく。後ろにあるのは巨大な壷。

STORY DIGEST ストーリーダイジェスト

なぜ木が枯れてしまったのか？ その答えを求めて水の国へ…

レフィスがさらわれた後、オババにその事を伝えるためにクロノアは木の村へ向かう。だが、木の村の水が枯れていることを知り、何かが起こった水の国へ向かうのだった。



滝が逆流している

理由はわからないが、滝が下から上へと逆流している。一刻も早く元に戻さなければ、木の村フォーロックの木々がすべて枯れてしまう。急げクロノア！

子魚を助けよう

歩いていると、叫び声が聞こえてきた。それは、水の国に住む巨大魚の子どもカラルが助けを求める声だった。カラルが網に掛かってしまっているのを助け出すと、お礼にシードフ王のいる貝のお城に連れて行ってくれることに。同時に、何者かに操られているカラルの母パメラを助けて欲しいと頼まれるのだった。

パメラ&シードフを倒せ!

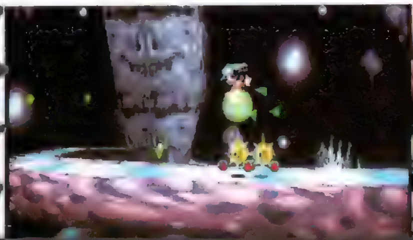
カラルの背に乗り、貝のお城に行くと水の国の国王シードフがいた。しかし、彼の様子がどうもおかしい。どうやら、パメラと同じように、闇の王ガディウスに操られているらしいのだ。2人を正気に戻すためにも、負けるわけにはいかない！ シードフ王とパメラをなんとか倒すと、どこからともなく、ガディウスの手下ジョーカーが現れ、憎まれ口を叩いて逃げていった。

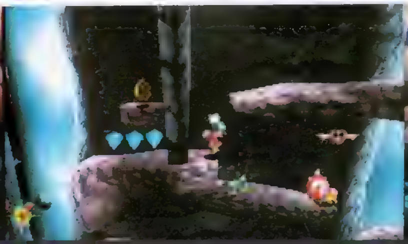
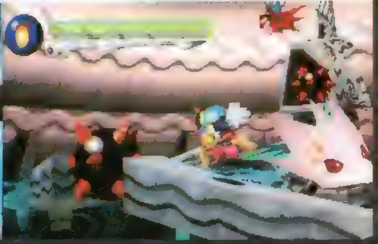
事件は解決

自分を操り、木の村へ流れる水を止めた犯人は、オババを狙っている奴らの仕業に違いないと、シードフは言う。それを聞いた2人は、カラルに送ってもらい木の村フォーロックへ急ぐことに！

クロノアの冒険はさらに続く…

C)1997 NAMCO LTD.　※画面は開発中のものです



バックガイナー

～よみがえる勇者たち～

覚醒編「ガイナー転生」

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナー転生」
12月(予) ▶¥5,800 ▶ビング
SLG ▶MC(ブロック数未定)

新着ビジュアル&キャライラスト大公開

ビジュアル満載のドラマチックSLG『バックガイナー』。今回は、最新のイベント画面とともに、以前チラッと紹介したサブキャラ&敵キャラたちの設定を紹介するぞ！

 ©VING ※画面は開発中のものです。

新たに入手したサブキャラ&敵キャラの設定を大紹介!

ストーリー性を重視したＳＬＧである『バックガイナー』では、キャラクターがただの１ユニットとしてではなく、ゲーム全体を構成する重要な要素となっている。そこで今回は、第１弾〝覚醒編〟に登場するキャラたちの中から、新たに設定が明らかになったサブキャラ&敵キャラについて、詳しく紹介していこう。

特機隊

[illegible]とは、妖魔たちと戦う、[illegible]のことと[illegible]、[illegible]などを[illegible]。[illegible]マーを使い、ＡＶＧ部分ではほとんどこの[illegible]が舞台となっており、このゲームにおいて[illegible]に重要な位置を占めている。

大きな瞳とメガネがチャームポイントの女の子だ。遠距離通信装備を持つ中型アーマー・ミカガミに搭乗する。
[illegible]
[illegible]

妖魔の存在にいち早く気付いた人物。だが、捜査権限を防衛庁に奪われ、今ではすっかり窓際族となっている。
[illegible]
[illegible]

敵か味方か!? 謎の存在

たびたび[illegible]の前に現れ、ときには手助けをしてくれることもある、謎の存在。その正体は妖魔らしいのだが、リゴルズの仲間ではないようだ。なぜ[illegible]たちに味方するのかは不明。

妖魔形態

▶小太郎は[illegible]には妖魔形態を取る。かなりの戦闘力を[illegible]、リゴルズとの戦いでは、その力をいかんなく発揮する。

見た目は子供だが、実は千年以上生きている。どうやら、ガイナーの謎について何かを知っているらしいが……。
[illegible]
小太郎

リゴルズ

[illegible]、人類に対して侵攻を開始した妖魔の軍団。[illegible]は、その正体は、遠い星からやってきた地球外生命体だ。過去にも一度攻撃をかけたのだが、その時代にいたガイナーたちによって敗退させられている。その恨みがあるからか、ガイナーの力に目覚めた者と[illegible]みのと人を、執拗に狙う。

[illegible]
ヤタ
頭が良く、行動には常に理論が伴う。

リゴルズの[illegible]な存在
ギジュウ
人工的にガイナー化する能力を持つ。

ガイナー化する能力を持つ。遥かな過去に一度、ライゼツ（僕がガイナー化したときの名）に敗れ、封印された。
[illegible]
ルシータ

[illegible]
[illegible]
妖魔の機械化軍団の研究をしている。

子供っぽく楽天的な性格だが、ときとして残虐な一面を見せることも……。ギジュウとは、実の親子である。
[illegible]
ジュリ

ルシータに次ぐ力の持ち主
モリマーサ
ルシータと同様にガイナー化が可能。

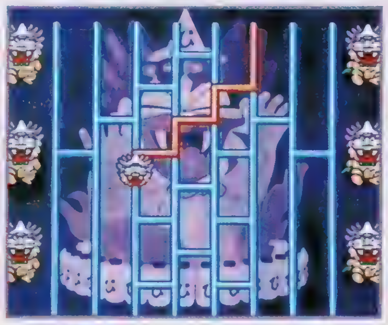
争いごとが大好きな、粗暴な性格の持ち主。パンク系でこわもての外見に似合わず、女には弱いところがある。
[illegible]
マサミツ

サイコロを振る、マス目を進む、駅に停まる、物件を買う（増資する）……いわゆる『モノポリー』タイプの買収ゲームに日本古来のスゴロクの要素をミックスしたボードゲームの定番中の定番にして、大ケッ作『桃太郎電鉄』シリーズ。その最新作が、PSで発売される!! キミの夢と欲と運を乗せて、列車が行く！

桃太郎電鉄7

12月(予)	▶価格未定 ▶ハドソン
TBL	▶MC(ブロック数未定)、MT

キングボンビーあみだくじ



ミニボンビー

ボンビー

キングボンビー

おなじみのお邪魔キャラ・ボンビーに、新形態ギーガボンビーが登場！ その破壊力も注目されるところだが、上の画面写真を見てほしい。このアミダは、実はボンビーの攻撃を決めるもの。どんな攻撃を受けるかは、プレイヤーの運次第なのだ。

キングボンビーなど、しょせんギーガボンビーのための露払いに過ぎなかった……

そして……ギーガボンビー

見たことのない新しい画面です

CARD カード

知略の限りを尽くしてカードを切るのだ!

▶この『7』で初登場のエッグポーカーカード。その結果どうなるのか、あるいはいつでも使うことができるカードなのかなど、詳細は一切不明。何かもらえるのだろうか？

エッグポーカーカード

豪速球カード

▲引き続き登場のカード。相手の守備カードを打ち破る新演出。

カードは全92種類!!

牛歩カード

▶こちらも新カードではないのだが、演出が変わっている。実にわかりやすい着グルミだ。

温泉ラリー

ああ、今この瞬間に温泉に行きたい……

これまでのシリーズには、裏ワザとして温泉グラフィックが表示されるという要素があったが、その発展形がこれ。全国各地の温泉を巡って、スタンプを集めていくのだ。

魂のカードを繰り出す! そのとき!!

単純にスゴロクとして考えた場合、「桃鉄」はサイの目次第というか、運の影響が強いソフトだが、唯一カードを切るときだけは、戦略、作戦がものを言う。チビチビ攻めるか、一気にたたみかけるか。全身全霊をかけて、使うのだ。

 ©1997 HUDSON SOFT ※画面は開発中のものです。

桃太郎電鉄７ ギーガボンビー誕生の巻

ももたろうでんてつセブン★ぎーがぼんびーたんじょうのまき

ついにＰＳに登場！『桃鉄』最新作!!

全国？百万のボードゲームファンが待ち望んでいたＰＳ版『桃太郎電鉄』！　さすがＰＳ版だけに、マップやキャラクター、駅などもすべてポリゴンで表現されて……ということもなく、基本的に従来通りの画面に、ホッとしたファンも多いのではないだろうか（一部ポリゴンを使用した演出は加わるかもしれないが）。

しかし、これまで同様、いくつかの新要素というものはしっかり追加されている。中でもあの凶悪なキングボンビーさえかわいく思えてしまうという残虐非道なボンビーの新形態「ギーガボンビー」の登場は脅威だ。キングボンビーはいくらヒドイやつだとはいっても、とりつかれたキャラクターしか攻撃しなかったのだが、ギーガボンビーはもしかすると全キャラクターを対象とする攻撃を仕掛けてくるかもしれない。しかもソフトの発売（性格にはパッケージイラスト）まではその真の姿を現さないというのも不気味だ。

また、渋谷、幕張、明石、夕張などの新駅も追加されている。物件、名産が楽しみなところだ。

おなじみの画面です

カードがもらえる駅です

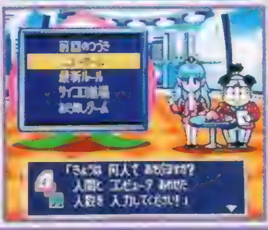
▶序盤はマイナスの駅じゃないことが、中盤以降は強力な「武器」となるカードが手に入ることがうれしい。

目的地はここです

▶目的地決定の画面も、心なしかハデになっている。金沢といえば、あんころもちやでしょう、やっぱり。

メンバー決定

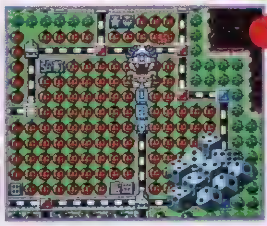
モード決定



◀メンバー決定やモード決定といった基本メニューに変化はない。やはり、○回記念ゲームは用意されているのだろうか？

イベント EVENT

超陽気な演出が光る、最新ＰＳ版イベント画面

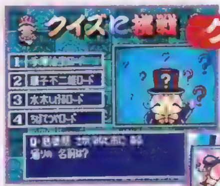


サイコロ10個攻撃炸裂

▶サイコロ10個分、何をされてしまうのだろうか……？　ギーガは20個以上？

ゴールシーン！

◀感動のゴール！　序盤は確実に狙っていきたい。



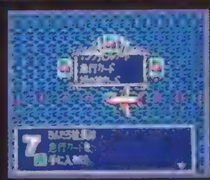
クイズに挑戦!!

◀その土地々々にちなんだ、クイズもあり。地理の勉強になる？

10億円突破記念

▶「10億円突破一番乗りー！」さぁ、何がもらえるんだろう!!

ルーレット



何のカードが当たるか、ドラム式ルーレットで決まる駅も。目押しは可能なのだろうか？

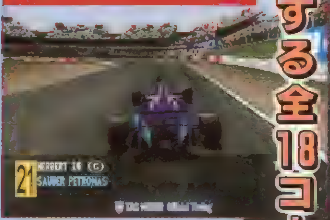
F1をリアル体験できる究極RCGついに登場!!

今、"本物"の興奮がキミの部屋に…

実在する全18コースを用意!!

MONTE CARLO

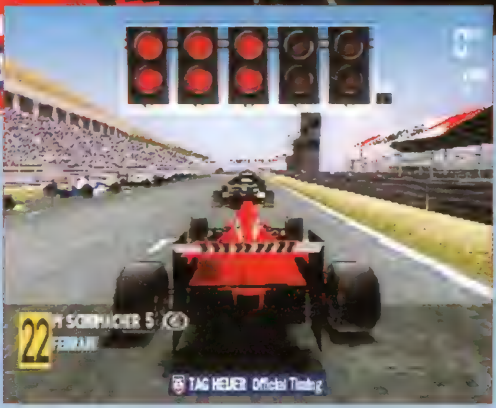
SUZUKA



IMOLA

MELBOURNE

前作をはるかに超えるほどの、奥の深い走りが味わえる作品となって『FORMULA 1』が帰ってきた！　この『97』は、何が起こるかわからない"F1の世界"が忠実にシミュレートされ、RCGとしてさらに磨きのかかった1本となっている。今回は、そのパワーアップした2つのモードに鋭く迫るぞ!!



FORMULA 1 97

発売中 RCG	▶¥5,800　▶SCEI ▶MC(2ブロック)／NC／2P対戦可

憧れのマシンが11台勢ぞろい!!

Ferrari

Benetton

McLaren

FORMULA 1 97

フォーミュラ・ワン 97

GRAND PRIX グランプリ・モード

F1レースの過酷さがリアルに味わえる!

熱く、そして過酷なＦ１の世界が体験できるのが、この「グランプリ・モード」だ。クラッシュでマシンがダメージを受けたり、天候が急変したりと、いつ何が起こるかわからない状況の中で、熾烈な戦いが繰り広げられるのだ。超リアルなマシンセッティングや、わずかなミスが大きなタイムロスを生むシビれるような緊張感は、まさに本物のＦ１レースそのもの。１シーズン全18戦という過酷なレースを戦い抜き、さらなる限界へと挑もう!!

▲レース中に雨が降り出すことも。雨天特有の視界の悪さも見事に表現されていて、レースをさらに過酷なものにしてくれるぞ。

▲わずかな判断ミスで……。だが、接触シーンの迫力もハンパじゃない!! 悔しさよりも先に感動を覚えてしまうほどなのだ。

◀▼ピットに入ると、自動的に整備シーンに突入。ダメージが回復するぞ。

▶こんな場所ではハンドルが取られてしまう。急いで脱出だ。

2つのモードでさらなる限界に挑め!

視点もいろいろ!!

視点は、全８種類（アーケード・モードでは７種類）も用意されているぞ。コースや天候などに合わせて、いろいろな視点で走ってみよう。

◀このモードで２Ｐ対戦もＯＫ。友だちと腕を競い合おう!

ピットインやマシンセッティング、シビアな設定など、あまりにもリアルすぎるのはツラいな……という人には、このアーケード・モードがオススメ。このモードでは、マシンが操作しやすくなっていて、システム的にもスピード感や走る爽快さそのものが味わえるように作られているのだ。細かいことを気にせず爆走しよう!! もちろん、２Ｐ対戦も可能だ。

ARCADE アーケード・モード

純粋に"走り"のみが楽しめる!!

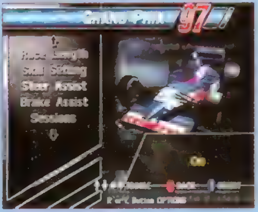
さらにキミを熱くする3つのポイント!

1 TV中継そのままの"大騒ぎ"な実況!!

三宅正治氏、今宮純氏、川井一仁氏といった実況陣ももちろん健在。今回は最新のＦ１情報なども聞かせてくれるぞ。

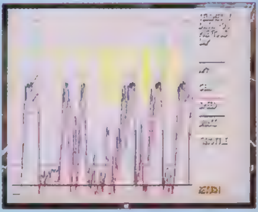
2 細かな設定項目もとっても親切!

マシンやプレイ環境に関する設定も、驚くほど細かく用意されている。多くの設定で、さまざまな楽しみ方ができそうだ。



3 ファン大満足の便利なシステムを搭載!!

実際のＦ１さながらの、マシンコンディションをチェックするグラフも見ることができる。キミの走りの参考になるはずだ。



Licensed by Formula One Administration Limited. Published under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS™ and the PSYGNOSIS owl logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. Formula 1 97™ is a trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved. Developed by Bizarre Creations.

対戦ジグソーで勝負して、

念願かなって「働く女性の水着姿」を撮るチャンスを得た主人公。しかし、与えられた期間はたったの10日。果たしてしめ切りまでに4人以上の水着姿を収めることができるか？

▲モデルの魅力を引き出せるかどうか？　それはキミの話術&パズルの腕にかかっているのだ。煩悩も少しは必要かもね（笑）。

▶初めはちょっと戸惑うけれど、慣れてしまえばサクサク遊べる。一風変わったパズル勝負で、最高の被写体をゲットしよう。

名カメラマン「冴木瞬介」煩悩の10日間!!

プレイヤーは冴木瞬介となって、期限内に「働く女性の水着姿」を撮ることに。まずはMAP上の各地点にいる女の子と会話、この後パズル勝負に勝てれば、晴れて撮影開始となる。制服撮影の次は待望の水着撮影……だけれど、もう一度パズル勝負を挑まれるのだ。もし、二度目の対戦で負けると、二度と水着姿は撮れなくなるぞ。

撮影日程

モデル探し → パズル勝負 → Win! → 制服撮影 → パズル勝負 → Win! → 水着撮影 → 最終しめ切り

（パズル勝負でLOSE → 次の段階へ進めない）

STEP 1 モデル探し

うまく口説いてパズル勝負だ！

女の子にモデルを依頼するときはＡＶＧ風の会話シーンで、制限時間付きの選択になっている。よほど機嫌を損ねないかぎり、相手はモデルを引き受けてくれる。ただし、写真を撮るためには彼女たちが挑んでくるパズル勝負に勝たなければならないのだ。もちろん彼女たちは手強くて、簡単には勝たせてくれないぞ。

▶街中のいたるところで、最高の被写体がキミを待つ。あとは彼女をその気にさせるだけ。

▲おだててないで、たまには変な選択肢も選んでみると……。

▶彼女を怒らせて大ピンチ。でも、怒った顔も可愛いかも!?

どきどきシャッターチャンス

～恋のパズルを組み立てて♡～

どきどきシャッターチャンス☆
～恋のパズルを組み立てて♡～

10 23	▶¥5,800　▶日本一ソフトウェア
AVG&PZG	▶MC(1ブロック)、マウス対応

©1997 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

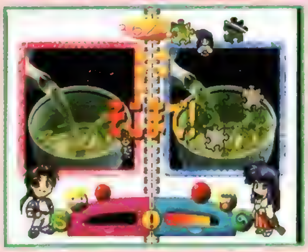
とっておきの水着フォトを手に入れろ!

STEP 2 パズル勝負

ルールは2タイプ

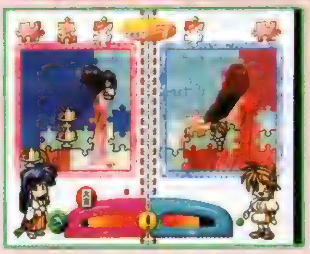
パズル勝負は、画面上部に現れるピースを選んでパネルを組み上げるというもので、ルールは2タイプある。「スピード対戦」は、3枚のパネルを早く完成させた方が勝ち。「サンドイッチ対戦」は、2人で1枚のパネルを使い、オセロのようにピースを挟んで増やしつつ、完成時にピースの数が多い方の勝ちとなるぞ。

スピード対戦



◀どちらか一方が3枚のパネルを組み上げた時点でゲームセット。勘と器用さが勝利のカギ!?

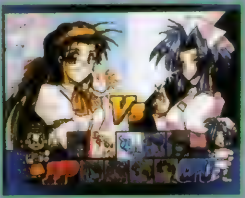
サンドイッチ対戦



◀自分のピースで相手のピースを挟むと自分のモノに！ 要領はほとんど「オセロ」なのだ。

対戦モードもア・ツ・イ!

「VSモード」では、対人、対COM戦を楽しむことができるぞ。もちろんCOM専用キャラも使えるだけでなく、パネルの絵柄も自由に選べる。ストーリーモードで勝てない人は、ここで練習するといいかもね。

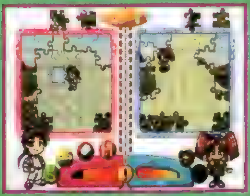


▲さながら格闘ゲームの1シーン。主人公を含めた全9キャラクターを使って対戦することができるぞ。

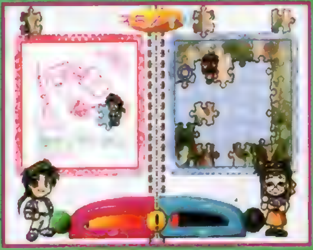
◀苦手な絵柄を選んで憶えてしまえば、COM戦だって超楽勝。このモードでしか選べないとっておきの絵柄も……。

★キャラクター独自のアイテムもあるぞ!

パズルといってもただピースを組むだけのモノではない。各キャラ独自のお助け＆お邪魔アイテムを使った攻防が対戦を熱く盛り上げるぞ。画面下のゲージはプレイヤーがピースを正しく置くたびに上昇する。このゲージを溜めることで、アイテムが使えるのだ。



▶ゲージの上にある丸いモノがアイテムだ。種類はキャラごとに異なるぞ。



▲パズルの絵柄を子どもの落書きに変えてしまう厄介なアイテムもある（笑）。

巫女さんの場合…

「まかたま」
最もゲージ消費量が少ないお手軽アイテム。一定時間、相手カーソルの動きを鈍くするぞ。

「マイペース」
一定時間、巫女さんが勝手にパズルを組む。でもスピードがちょっと……。

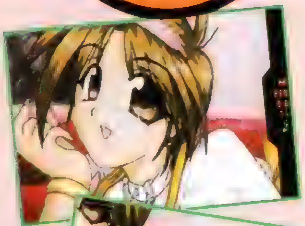
「おみくじ」
相手フィールドにおみくじを降らせる。おみくじの結果によって、効果も様々に変化する。

「三種の神器」
まがたまなら相手を鈍くして、鏡はバリア。剣は相手のアイテムゲージをゼロにするぞ。

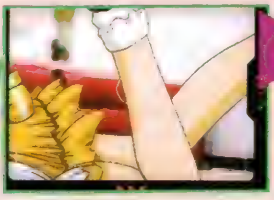
STEP 3 撮影

ベストショットを狙え!

パズル勝負で勝ったら、待望の写真撮影だ！ カメラのファインダーは撮影が始まると勝手に動き回るので、✚キーで調節しつつ位置を固定。すると、一定の周期で写真がぼやけ出すので、タイミングを見計らってシャッターを押す。これで撮影は終了だ。ちなみにシャッターチャンスは3回しかないので慎重に。撮影終了後は各ポーズにつき1枚、気に入ったものを選んでアルバムに収めるのだ。



フレームを止めて…



ピントを合わせて…

▲パズル勝負でエクセレント勝ち（パネル1枚分の差を付けて勝つ）をすれば、シャッターチャンスは5回に増えるぞ。間違ってもこんなピンぼけ写真を撮らないように！

魅力的なショットを!!

10月の新刊 10月10日発売!

電撃文庫

デュアン・サーク③ 双頭の魔術師〈上〉

DUAN SURK

深沢美潮 イラスト/おときたたかお 定価:本体490円+税

お宝目指して船に乗り込むデュアンとオルバ。そこで1つの身体に2つの頭を持つ異形の魔術師と旅を共にすることに…!

好評発売中! デュアン・サーク①② 魔女の森〈上〉〈下〉

TVアニメ 「フォーチュン・クエストL」(毎日放送10月18日(土)25:35~26:05 On Air)

電撃コミックス好評発売中! 「FQ」の世界をコミックで楽しもう!
フォーチュン・クエスト① STORY/深沢美潮 COMIC/迎 夏生

CDブック第2巻 10月21日発売 フォーチュン・クエスト バイト編 夕日が二つに見えた夜
価格2,700円(税別) キャスト:中川亜紀子ほか 発売/角川書店・エアーズ

電話のベルと共に現れる謎の《猿》に崩れゆく少女の日常…。
西谷 史が贈る最新ホラーシリーズ

来訪者(ビジター)① オンラインの猿

西谷 史 イラスト/木河 楊 定価:本体510円+税

人知を超えたテクノデビルの侵略に揺れるエイナス世界。
飯 淳が放つ新感覚メガファンタジー!

テクノデビル戦記

飯 淳(エイナス ファンタジー ストーリーズ)
イラスト/佐嶋真実 定価:本体530円+税

イラスト/木河 楊(来訪者①)

人類の未来を賭け、少年たちは日夜闘いを繰り広げる!
衝撃のサイキックアクション再臨!!

クルーエル② 火星の天使

新井 輝 イラスト/安曇雪伸 定価:本体530円+税

ドノヴァン、レイレイほか、ゲームの人気キャラクターたちが繰り広げる壮大な闘いのドラマ、電撃文庫に登場!

ヴァンパイアハンター〈上〉 The Animated Series

竹内 誠 イラスト/村瀬修功ほか 定価:本体510円+税
OVA好評発売中! ヴァンパイアハンター①②(発売/アミューズビデオ)

イラスト/村瀬修功(ヴァンパイアハンター〈上〉)

限りなく愛しい、あの切なさをもう一度。

電撃G's(ジーズ)文庫

文化祭にクリスマス、2大イベントで片桐彩子&鏡魅羅に何が起こる?

ときめきメモリアル②

花田十輝・山田靖智
イラスト/コナミ・オフィシャル
定価:本体540円+税

大人気健康優良SFアクション《大学衛星編》スタート!

バトルアスリーテス大運動会②

倉田英之 イラスト/中野友貴・杉本幸子 定価:本体510円+税

TVアニメ バトルアスリーテス大運動会 TV東京系 毎週金曜日 18:30~ On Air!

セル原画/杉本幸子(バトルアスリーテス大運動会②)

ビデオ好評発売中! 誰も知らない危険な秘密— **タイム・リープ**
監修:大林宣彦 監督:今関あきよし(原作:高畑京一郎 電撃文庫刊)
出演:佐藤藍子/川岡大次郎ほか
発売:バンダイビジュアル VHS 91分 価格:16,000円(税抜)

©CAPCOM/アミューズ ©1997 KONAMI All rights reserved. ©1997 AIC・iPC/PIONEER LDC・テレビ東京・AEON.
※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

坂本龍馬、西郷隆盛、勝海舟、近藤勇……。幕末の激動を駆け抜けた英雄になりかわり、国論統一を目指して、動乱の日本列島を走れ！諸藩の要人を説得し、ときには強硬手段に出ながら全国17諸藩をまとめ、自らの手で明治維新を達成せよ！登場人物は総勢200人、刻々と変化するシミュレーションにキャラクターの成長とイベントの要素を絶妙に絡み合わせて、歴史のうねりを表現した異色のゲーム！

12/18発売予定
6,800円

200名を超す登場人物データも完全フォロー!! **維新の嵐ハイパーガイドブック** シブサワ・コウ監修 A5判 本体1,400円 4-87719-513-0

PlayStation™

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

KOEI

天下統一の野望はいまだ消えず、

そして今また、新たな時代を生む。

信長の野望® 将星録

歴史シミュレーションゲーム

ついに！プレイステーション版で新登場

11月27日 発売予定

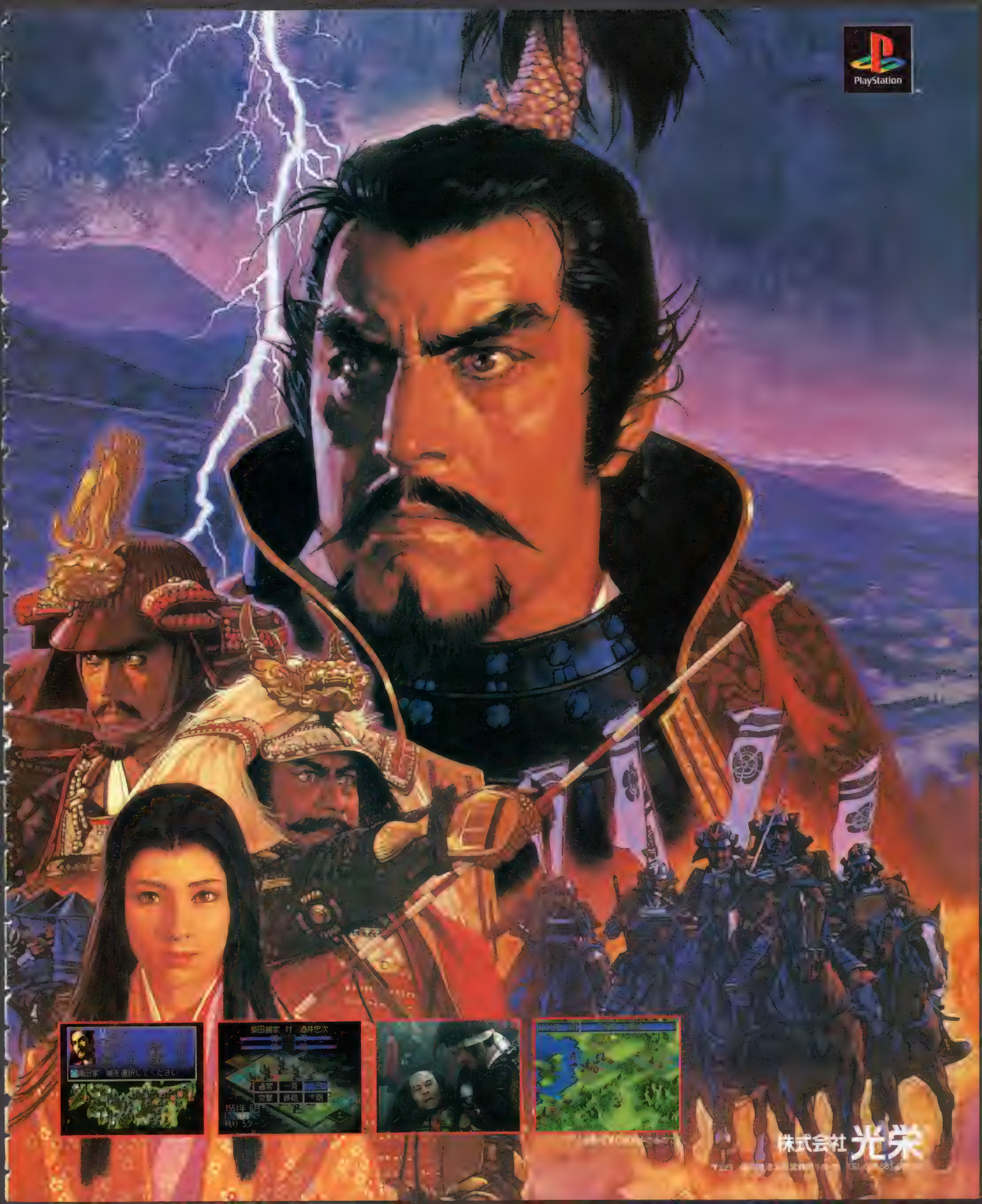
"信長の野望"最新作はそのシステムを一新。同一マップ上で展開する内政と合戦がさらなる緊迫感を呼び、土地単位となった戦略が、より緻密で多彩な戦術をも引き出す。広がり、縮小していく領土も、じわじわと陣を進める敵軍の姿も、すべてはプレイヤーの眼前で繰り広げられる。激しい戦いに勝利を遂げ、統一を果たそう。乱世の終わりを告げる、新たな星になるために。

●価格：9,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。


PlayStation
柴田勝家 対 酒井忠次
通常
一斉
突撃
鉄砲
大砲
1551年 6月
残り 5ターン
城を選択してください
株式会社 光栄

KOEI®

あの『大航海時代』に、外伝が登場。

新主人公２人が展開する海洋冒険ロマン！

リコエイションゲーム

大航海時代外伝

海賊王の息子か、ジェノバの元気娘か

大好評を博した『大航海時代Ⅱ』のシステムをベースに、新たな主人公2人が登場！プレイするたび新鮮な自由度の高さはそのままで、物語のボリューム、イベント数は大幅にアップ。前作を超える、密度の濃いストーリーがあなたを待っている。冒険渦巻く航海に向けて、ふたたび出帆のときが来た！

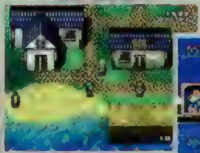
●6,800円 好評発売中

大航海の物語は、ここから生まれた

女海賊、冒険家、商人……６人の命知らず達が夢に向け船を出す！
スーパーファミコンの人気作が新たな姿に。話題の海洋冒険ロマン。

リコエイションゲーム

大航海時代Ⅱ®



●6,800円

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

日程も最新、データも最新。ドラマを追求する競馬ゲームの定番。

1 あの騎手たちも実名で登場する!

岡部幸雄

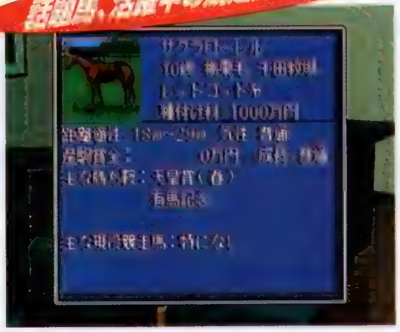
横山典弘

的場均

ほかにも有名騎手がいっぱい。

柴田善臣 南井克巳 田中勝春 橋本広喜 小島貞博 吉田豊 村本善之 和田竜二 牧原由貴子 安田富男 岸滋彦 熊沢重文 柴田未崎 柴田大知 田村真来 細江純子 安田康彦 田面木博公 横山賀一

2 話題馬、活躍中の競走馬が登場



サクラローレル他

Winning Post2 ウイニングポスト ファイナル'97

競馬シミュレーションゲーム

基本コンセプトは"もっとドラマチックに"。プレイヤーの主戦となるオリジナル騎手の育成というシステムの導入により、今までにない奥の深いゲーム展開が楽しめる! 97年日程への対応や種牡馬・繁殖牝馬の見直しはもちろん、イベントの追加、騎手の実名化など数々の要素を強化し、ますますリアルな新作!!

●6,800円 好評発売中

Winning Post2 ファイナル'97発売記念

ウイニングカップ'97開催中!

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
優勝馬には賞金10万円、上位入賞者にも賞金を進呈!!

このたび当社では、本ソフトの発売を記念いたしまして、"ウイニングカップ'97"を開催いたします。優勝馬には賞金10万円を進呈し、また上位入賞者にも賞金を用意しております。スーパーホースをしのぐ最強馬をめざし、是非ともふるってご応募ください。

- 参加方法　「Winning Post2 ファイナル'97」同梱の専用ハガキにてご応募下さい。
- 申込期間　1997年10月2日(木)~11月6日(木)　当日消印有効
- 選考　機種ごとに厳正なる予選を行い、各レースでの決勝出場馬を8頭ずつ決定します。さらに決勝進出馬16頭による決勝戦を距離ごとに行い、優勝・準優勝・電撃賞を決定します。
- 賞金　優勝:賞金 100,000円 3名　準優勝:賞金 50,000円 3名　電撃賞:賞金10,000円 9名

途中経過及び最終結果については、「電撃王」「電撃プレイステーション」「電撃セガサターン」に掲載いたします。
※各賞受賞者には、弊社より直接ご連絡いたします。弊社およびメディアワークス社への直接のお問い合わせはご遠慮ください。

PlayStation

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861

KOEI®

※写真のプリントサンプルはイメージです。

PlayStation

初登場!

プレイステーションでワープロができる!!

ワープロソフトと
カラープリンタがセットになった。

プレイステーション用
ワープロセット

●人気ゲームキャラほか収録クリップアートは400以上
●手紙やオリジナル名刺も簡単操作ですぐ作れる
●よく使う文章は自動作成できる「インテリジェント文書作成機能」

●価格:29,800円

パソコンの定番ワープロソフト「EGWORD」と、「LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ」がセットになって超お買い得。コントローラだけで文章が作成でき、「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」等人気ゲームキャラほか、クリップアートは400以上!オリジナル名刺や年賀状も、買ったその日にすぐ作れる!

ゲーム画面もプリントできるすごいヤツ。

プレイステーション用
ワープロセット（ビデオキャプチャ対応版）

●ゲーム画面やビデオ映像を取り込んで
ひと味ちがうカードが作れる
●デジカメで撮ったスナップで話題のフォトシールも作成可能

●価格:36,800円

ワープロとプリンタのセットにビデオキャプチャ機能を付加。ビデオ入力端子が付いているから、ゲームの画面だけでなく、テレビやビデオ、デジカメの映像も取り込める。アイディア次第で、きみだけのオリジナルなフォトシールや手紙作りが、もっと楽しくなる!!

※画面写真は開発中のものです。
※プレイステーション本体およびテレビモニターは別売りです。

11月27日 同時発売予定

セット内容 ●ワープロソフト“EGWORD Ver.2.00” ●LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ
●プリンタ・インタフェース または、[ビデオキャプチャ対応版] プリンタ・インタフェース（ビデオキャプチャ対応版専用）

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
「ときめきメモリアル」／©1994-97 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©1997 ERGOSOFT CO.,LTD. ©1997 KOEI CO.,LTD.

株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 57

CONTENTS

ミニ四駆 爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP
ブラッディロア
Jリーグ 実況ウイニングイレブン3
マジカルドロップⅡ～よくばり特大号!～
プロジェクト・ガイアレイ
信長の野望 将星録
マイクロマシーンズ
ウィザーズハーモニー2
パワーステークスGrade 1
コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～
重装機兵ヴァルケン2
その他

ミニ四駆 爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP

ハイパーヒート

大人から子どもまで幅広く楽しめるホビーとして、今や全国でブームを呼んでいる「ミニ四駆」。
そんな「ミニ四駆」の"セッティングの楽しさ"や"走らせる興奮"をPSで楽しんじゃおう!

11/20	RCG
▶¥5,800	
▶ジャレコ	
▶MC(2ブロック) 4P対戦可	

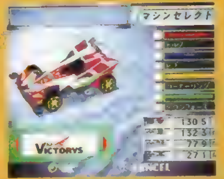
あの人気アニメがゲームになってキミのPSで大爆走!!

◀アニメで登場したキャラたちとの白熱のバトルでヒートアップ!

組み立てが簡単で誰でも楽しめる手軽さと、数々のパーツを組み合わせてマシンを強化する奥深さで人気のミニ四駆。そんなミニ四駆ブームの中で生まれた人気アニメ「レッツ&ゴー!!」のノリを忠実に再現したゲームがPSに登場。今回はそのストーリーモードにスポットを当てて紹介していくぞ。

超白熱バトル対戦モード!!

本編も楽しいけれど、友だちと遊ぶときはやっぱりこのモード。最高4人までの対戦プレイが可能なのだ!



▼セーブしたマシンデータを持ち寄っての対戦が可能。

▲コースの種類も豊富! タイムアタックもあるぞ。

ファン感涙の 熱血! 白熱! ストーリーモード!!

Step1 佐上模型店

モーターやギヤの種類も覚えきれないくらい豊富だ。模型店のおじさんからパーツの説明を聞いて自分のマシンに何が必要なのか参考にしよう。

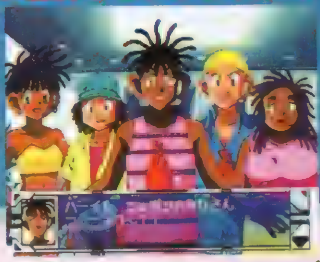
6人目のビクトリーズとして世界グランプリに挑もう!

このモードでのキミは、アニメでおなじみの「TRFビクトリーズ」のメンバーだ! Get ready?

Step3 レース

強豪たちの待つ世界グランプリ。そこで勝ち抜くためには前哨レースに参加して新パーツをGETせよ! 進化して自分のマシンを強化だ!

そして、ステージは強豪たちの待つ世界グランプリ本選へ



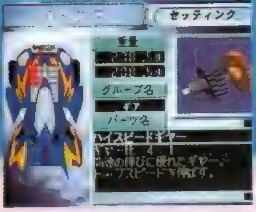
▲[illegible]

オリジナルプレイヤーキャラ

◀プレイヤーの性別も選択可能。最近では女の子にも大人気のミニ四駆なのだ。

Step2 マシンセッティング

各コースに合わせて自分のマシンを正しくセッティングすることが勝利の秘訣。スピード重視にするかコーナー重視か…。すべてキミの思うままなのだ。



©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ ©1997 JALECO LTD.ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。

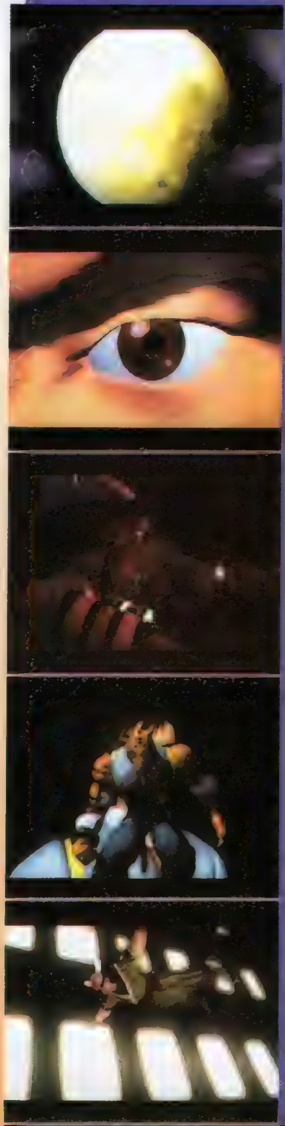
ブラッディロア

11/6 対戦ACT
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC(1ブロック)

写真を見てもらえばわかるとおり、アーケード版そっくりに作られているPS版『ブラッディロア』。ハドソンのPS参入第1弾となる作品だけに、力の入り方もハンパじゃないのだ!

PS版オリジナルモードを大公開!

オープニングムービーもあるぞ!



この写真はオープニングムービー。アーケード版には存在せず、PS版のために新たに作られたものなのだ。全キャラが獣化状態とともに、かっこよく紹介されているぞ。

ボタン1つで獣人に変身できる異色の対戦格闘ゲーム『ブラッディロア』。使うボタンはP（パンチ）、K（キック）、B（ビースト）の3種類だけだから「最近の格闘ゲームは複雑で、ちょっと……」なんて敬遠している人でも楽しむことができちゃうぞ!

アーケード版と共同開発されたこのゲームだが、PS版オリジナル要素がたくさん用意されている点にも注目してほしい。オープニングのCGムービーはかっこいいし、モードの充実ぶりも家庭用ならでは。まさに、いたれり尽くせりって感じだよね。そんなPS版のオリジナル要素を以下で紹介していこう!

▶「エキストラ」内に下の3つのモードが用意されている。

タイムアタック

ライバルたち8人（同キャラ対戦を含む）と戦っていき、全員倒すまでにかかる時間を競うモード。特徴的なのは、すべての勝負が1ラウンドで行われるということ。だからライバルを全員倒した後も、もう1度ずつ彼らと戦うことになるぞ。

◀強力な攻撃を決めて、秒殺したいところだ。

▶15試合の長丁場。まだ2試合残っているぞ。

サバイバル

限られた体力でどこまで勝ち抜けるかを競うモード。他のモードと異なり、勝ち抜いても体力がほとんど回復しないから、堅実に戦う必要があるのだ。獣化時の体力回復をうまく利用して、少しでも多くの体力を次のラウンドに残すようにしたいね。

◀スキを見逃さず、確実に攻撃を決めよう。

▶大ダメージを受けると次に影響するのだ。

プラクティス

技の練習をするためのモード。入力が複雑なコマンド技を出す練習をしたり、空中コンボを見つけたりするときに役立つぞ。やられ役のキャラに指示を出すこともできるから、苦手としている状況を設定して、繰り返し練習することもできるのだ。

◀空中コンボ（受け身しない場合）の練習中。

▶COMの行動を指示することができるのだ。

▼ブラッディロア

 ©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING／RIZING 1997

エクサレギウス

1/15（予） SLG
▶¥6,800
▶イマジニア
▶MC（2ブロック）

SF戦略SLGの名作『シュバルツシルト』の流れをくむオリジナルSLGがPSに登場!
「流れ」を重視した戦闘と独自の視点演出が、熾烈な艦隊戦をリアルに再現!!

銀河を舞台にしたド迫力の艦隊戦!

▲闇を切り裂く一条の光が敵艦隊を一蹴！ セミリアルタイムの戦闘システムによって、ド迫力かつスピーディーな展開が楽しめる。

流れ者や犯罪者が暗躍する銀河の無政府地帯……。プレイヤーは、この危険渦巻く宙域で何隻もの戦艦を操りつつ、トレジャーハンターとして活躍するのだ。ゲームはミッションクリアタイプで、物語を通じて個性的なキャラが次々と登場。また、序盤から艦隊戦ならではの迫力あふれる戦闘も味わえるぞ。大国の野望や古えの財宝、そして、謎の少女からのSOSなど、SF然としたシチュエーションに目がない人は要チェックだ！

◀舞台は一大勢力を誇る東銀河帝国の周辺宙域。宇宙の海が飲み込むのは希望か、それとも絶望か…。

▶舞台となる広大な宇宙空間は、いくつかの宙域に分けられる。また、宙域間の移動はMAP上で行われるぞ。

流れを重視した独自の戦闘システム

「エクサレギウス」の魅力は、何といっても迫力の艦隊戦だ。ユニットとなる戦艦はタイプごとに、搭載できる兵器の種類が異なる。さらに、搭乗するキャラの能力によって、使用できる武器も変わってくるぞ。プレイヤーはこれらを総合してユニットの能力を見極め、艦隊を指揮しなければならないのだ。また、戦闘はMAP上の敵ユニットと隣接することで発生。1回あたりの戦闘は12ターンぶっ通しで行われるため、流れを損なうことなくリアルな戦闘が展開される。この間プレイヤーは隊列変更や武装チェンジなど、戦況に応じてさまざまな指示を出すことができるぞ。さらに、カメラ視点は艦船の動きを追ってスムーズに移動するのだ。

激戦に備えて装備を整え…

◀この画面が戦闘MAP。ここで戦艦の修理や編成といった基本行動を行う。

▶戦闘に備えて、各艦の武装を整える。搭乗する艦を変更する事も可能だ。

バトル発生!!

◀画面上部が敵の被害状況。戦況に応じて、防御と攻撃のコマンド指示をこまめに使い分けるのがコツ。

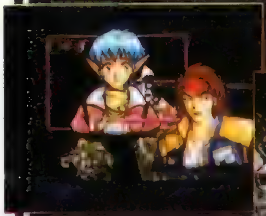
敵ユニットと隣接すると…

武器の相性が勝利のカギ!!

▶武器とバリアのタイプには相性がある。情報を集めて敵の苦手な兵器を装備すれば、能力以上の成果が期待できるぞ。

フルボイスのインターミッション

各ミッションの合間に挿入されるアニメシーンでは、さまざまなストーリーが語られる。ちなみに、CVにはTVアニメでもおなじみの高木渉、氷上恭子ら人気実力派声優を起用。彼らの熱演によって、緻密な設定のキャラクターが感動的なストーリーを繰り広げるぞ！


◀突如SOSを発信してきた少女。彼女の身に一体何が起こったのか？

▶言いようのない不穏な気配に動揺を隠せないタム。

運命の歯車が動き出す……

「天の鍵」と呼ばれるアイテムを入手した若きトレジャーハンターのジンは、情報を嗅ぎつけた同業者のゲッチに追い回される。たび重なる追撃に閉口していた折、謎の美女ランディがジンたちに接近。彼女は「地の鍵」を持っていて、二つの鍵がそろうとき、伝説とされてきたフォックスビル家の財宝が手に入るという。結局ジンたちは彼女と手を組むことになるが、このとき突如舞い込んだSOS信号が、彼らを数奇な運命へと導いていくのだった……。

ジン　ハーディ　タム　ランディ　ゲッチ

©1997 Kogado Studio. ©1997 TOSHIAKI TAKAYAMA.

Jリーグ 実況ウイニングイレブン3

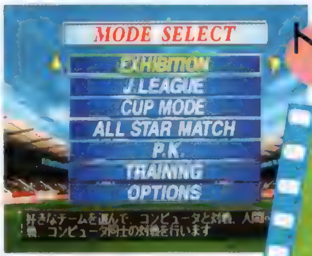
目指せ、フランス!! 日本全国を興奮のルツボに巻き込んでいるW杯アジア最終予選に負けじと、サッカーファン待望の『実況ウイニングイレブン』が、さらにパワーアップして帰ってきたぞ!!

12/11（予） SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC（ブロック数未定）
2P対戦可

Jリーグの興奮&感動が味わえる待望の第3弾!

グラフィックやシステムが毎回グレードアップしてきた『実況ウイニングイレブン』も、ついにシリーズ第3弾!! 今作は最新のデータを使用していることはもちろん、今まで以上に画面やプレイヤーの動きが滑らかになっているのだ。シリーズの顔、Mr.ジョン・カビラによる実況も相変わらずミラクル(?)だぞ!!

▲選手の動きはさらにリアルに、そしてスタジアムのグラフィックも美しくなっているのだ。エムボマ（中央）のあの"迫力"も表現されている？



トレーニングモードも新たに追加!!

▶トレーニングモードでは、コーナーキックなどが自由に練習できる。

選手データも最新だ!!

▶もちろんラモスは、古巣のヴェルディ川崎に復帰しているのだ。

シュートのフォームもこんなにリアルに!!

多彩なテクニックをマスターしよう!!

「ウイニングイレブン」シリーズとしては前作となる『ワールドサッカー'97』で採用されたスルーパスボタンが、この「3」でも標準装備されている。ワンツーパスやオーバーヘッドキックなど、多彩なテクニックをマスターしてスーパーゴールを決めよう。

必殺スルーパス!!

▶スルーパスボタンを使って突破口を開こう。応用技のワンツーパスも可能だぞ。

スライディングタックル!!

▲これはファールを取られるからな～。まさに「これはイタ～い」（懐かしい…）。

素早く華麗な動き!!

◀▲素早く小刻みな操作で、マークをかわしていこう。

▶ボールが空中にあるときは、豪快なダイレクトプレイを決めるチャンスだ。

ヘディング!!

センターリング!!

◀センターリングもボタン一発。簡単な操作も魅力の1つなのだ。

吠える実況!! 超おなじみのジョン・カビラ氏がキミの興奮にミラクルゴール!!

このシリーズの魅力であるカビラ氏の実況は、今回も健在。松木氏とのコンビを解消し、カビラ氏1人によるアーティスティックなミラクルアナウンスが再び楽しめるぞ。サンプル版ではまだまだ物足りないけど、製品版ではもっとオンステージにしてほしいっすね！

キメるべきだ こういうシュートは!

▲このセリフ、誰かにそのまま言ってやりたいと思います。

 J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

マジカルドロップIII よくばり特大号！

アーケードでもおなじみの人気ＰＺＧ『マジドロ』の第３弾がいよいよ発売されるぞ！
充実度も200％で、「他機種で買ったからいいや」という人も満足できること間違いなし!!

10|30 PZG
▶¥5,800
▶データイースト
▶MC(1ブロック)
コンビニ専用

『マジドロ』の集大成（ネオジオ＋サターン＝PS）がついに登場！

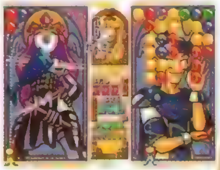
▲お手軽な大連鎖と、個性あふれるキャラクターの可愛いリアクションが魅力！

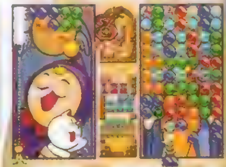
ついにシリーズ３作目を迎える人気ＰＺＧ『マジドロIII』の魅力を、最新の画面写真と共に大紹介！　ＰＳ版は、発売が他機種に後れをとった分、中身はかなり充実しているぞ。完全移植のネオジオ（アーケード）版はもちろん、サターン版に数々のＰＳオリジナル要素をプラスした「すぺしゃる」版もカップリング。１本に２つの作品と、さらにオイシイおまけを詰め込んだ、まさにタイトル通りよくばりな内容になっているのだ。

『マジドロ』ってナニ!?

16人＋αの個性の塊!!

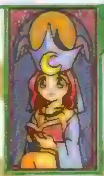
「マジドロ」シリーズは、タロットカードをモチーフにしたコミカルなキャラクターが魅力のひとつ。彼らはそれぞれ、連鎖数に応じてさまざまなリアクションを披露してくれるぞ。しかも、アーケード版ではコマンドで使用できた隠しキャラもばっちり収録。ＰＳ版ではどんな条件で使えるのかな？


▲容姿だけでなく性格もアブナイ“エンプレス”。

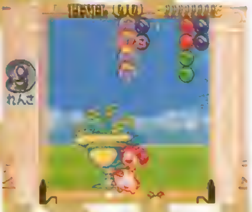

▲一見お気楽だけれど、やっぱりお気楽な“フール”。

『マジドロIII』5つのお楽しみ

ストイックにスコアアタック！

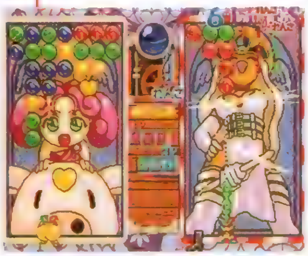


「ひたすらモード」では、無制限に増え続けるドロップを相手に黙々とスコアアタックができるぞ。ちなみに『マジドロ』では、どんなときでもプレイヤーの操作が可能になっている。そこで、ドロップが消えている間にほかのドロップをそろえてやると、“後付け連鎖”として連鎖数にカウントされるのだ。これを利用すれば、ほかのＰＺＧでは味わえない気持ちのいい大連鎖を簡単に組むことができるぞ。


▲背景がほのぼのしていて、思わずのんびり楽しんじゃうかも（笑）。

豊富なルールで熱い対戦!!

「すぺしゃる」版専用となる「対戦モード」では、１対１の対戦プレイが楽しめる。もちろん「すぺしゃる」というからにはタダの対戦では終わらないぞ。ハンディキャップはいうまでもなく、タイムアタックや無制限一本勝負、さらには「虹玉」や「矢印玉」など、さまざまなスペシャル玉を出すことも……。１Ｐプレイに飽きたときは、２Ｐ対戦でとことん楽しんじゃおう。


◀趣味や好みで選ぶも良し、キャラ性能に走るも良し。

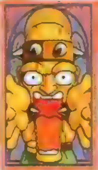
タイプの異なる2つのスゴロク!

このモードは、ほかのキャラクターたちと、いろいろなルールの『マジドロ』で対戦しながらゴールを目指すスゴロクだ。「あーけーど」と「すぺしゃる」では、内容がかなり違うので、何通りものプレイが楽しめるぞ。

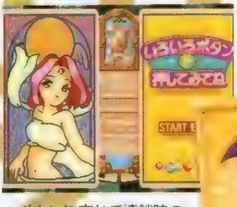
▲行く先々で、様々な「マジドロ」が楽しめるのだ。

▶ふわふわと上から降ってくる「ふわどろ」（？）もある。

プレミアものイラストが!!



「おまけ」というわりにはボリューム満点のお楽しみモードもあるぞ。門外不出だった設定原画をはじめ、各キャラクターのリアクションを自由に楽しむことができる「すたじお」モードまで搭載しているのだ。



▲ボタンに応じて連鎖時のリアクションが見られるぞ。

▶らしくない（笑）ほど真面目なイラストもある。

©1997 DATA EAST CORP.

プロジェクト・ガイアレイ

謎の敵生命体から地球を守るため、6機のロボット"ニューロンキャリア"が激突する！
待望の3DハイスピードロボットバトルアクションがいよいよPSに登場だ！

10|23 対戦ACT
▶¥5,800
▶翔泳社
▶MC(1ブロック)

覚醒せよニューロン！ 地球を守るのは誰だ?!

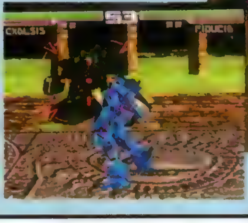
▲敵の攻撃を紙一重で見切って、強烈な一撃をお見舞いしてやるのだ。

宇宙からの敵と戦うために、6機のニューロンキャリアと呼ばれるロボットがその性能を競い合う『プロジェクト・ガイアレイ』。この戦いに生き残った機体が、最終的に量産されて地球を守るのだ。ニューロンキャリアの特徴は、敵との距離や状況によって多彩な戦法を使い分けられること。では、その戦法を紹介するとしよう。

3つの戦法が勝敗を決める!!

CROSS FIGHT 格闘

近距離攻撃は射撃武器での攻撃よりもおおむね威力が大きく、中には近距離での接近戦を主眼においた機体も存在するのだ。また、近距離戦では特殊操作によっての格闘攻撃も用意されている。


▶相手に近づいて、ロックオンゲージが赤くなったら近距離攻撃のチャンスだ！

▲少し離れていても、ある程度なら踏み込んで攻撃してくれる。

ROCK ON 射撃

▲ロックオンした敵には、自動的にホーミングしてくれる。

▼広範囲に効果をもたらすボム系の武器もある。

▼ダッシュショットで敵の動きを封じ込めろ！

敵との距離が離れているときは、ホーミング性能や効果範囲など、機体ごとに特徴のある射撃武器で攻撃する。ダッシュ中に撃てば、発射数が増えるなどの特殊な効果を得られるぞ。

SPECIAL ATTACK 必殺

ニューロンキャリアは、しゃがんで必殺技ゲージをためることでスペシャルアタックを使うことができる。その威力は絶大だぞ！

◀敵のスキを突いてしゃがみ、必殺技ゲージをためろ！

▶ゲージがたまれば、いつでも必殺技が使用可能。

▲ド派手で強力な必殺技をここぞ！ というところで決めて、華麗なる勝利を獲得せよ!!

©1997 Shoeisha Co.,Ltd. 制作／アール

信長の野望 将星録

11/27 SLG
▶¥9,800
▶光栄
▶MC（15ブロック）

織田信長を中心に戦国武将たちの生きざまをシミュレートできる人気シリーズ『信長の野望』の最新作が登場！ 思い入れの強い武将を戦国の覇者へと導き、君だけの歴史をつづろう。

より洗練されたシステムが魅力の『信長』シリーズ最新作！

新しい作品が登場するたび、システムやゲーム内容が洗練されてきた『信長の野望』シリーズ。その最新作である『将星録』には、内政、外交、戦闘といったゲームの構成要素がすべて同一のマップ上で展開される新システムが採用されている。これによって、国造りの成果で豊かになる領地や、自国と敵国の軍勢の動きなど、ゲームの流れをプレイヤーが一目で把握できるようになったのだ。大名たちが天下の覇権を争った戦国時代の様子が、広大なマップ上でリアルに再現されるぞ。

▶イベントで歴史上有名な出来事が起こると、このような実写のムービーが挿入される。

◀プレイヤーは全国の大名の中から１人を選んでプレイできる。マイナーな大名で天下統一を目指すもよしだ。

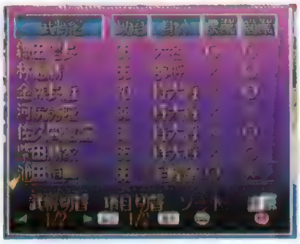
好きな年代のシナリオからゲームを始めよう

『将星録』には、ゲームスタート時の年代が異なる４つのシナリオが用意されている。シナリオ名はすべて信長の活躍を意識したものになっているが、桶狭間のシナリオで今川義元を選んで信長を倒すなど、プレイヤーの好みに応じた自由な遊び方ができるのだ。

▲年代が進んだシナリオほど、信長の勢力は強くなっている。それだけ本能寺に近づくのだが

内政

マップ上に存在する城には、それぞれの勢力に応じた広さの領地が設定されている。手持ちの城の支配下にある領地内に田畑を開墾したり、村や町を築くことで、大名は自国を発展させられるぞ。田畑の開墾や町村の建設といった国造りの仕事は、配下の武将１人１人に命じて実行させる。したがって、武将を豊富に従えている大名は、数多くの仕事を同時にこなせるので有利なのだ。



▶開墾も町作りも適任者にまかせないと、仕事がとどこおる。

内政に見る 『将星録』の魅力

自由な感覚で国造りをおこなえるこのゲームでは、領地内で好きなように町や村を作り、田畑を開墾できる。領地を広大な農耕地帯にするも、にぎやかな商業都市を築くも、プレイヤーの自由だ。

▲支城を建てて領地を広げ、広げた領地内に町や田畑を作っていこう。

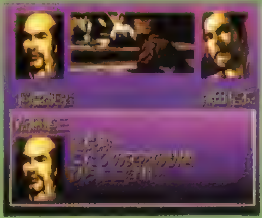
外交

同盟に代表される他国との外交も、天下統一を目指すにあたって欠かすことのできない重要な要素。配下の武将の中から使者を任命して、相手の国に派遣すれば外交をはかることができる。送り込んだ使者がうまく相手国の大名を説得できれば、同盟を結んで味方につけることができるが、やり方しだいで、高圧的な態度で相手を脅迫して、自国の配下につけてしまうことも可能だ。

▶同盟以外にも、外交の種類にはさまざまなものがある。

外交にみる 『将星録』の魅力

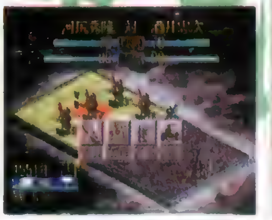
基本的に使者の外交能力が重要視されるこのゲームだが、歴史的な事実に基づく相手の大名と使者の相性によって、結果が左右されることも。実際の歴史も、しっかりゲームに反映されているのだ。



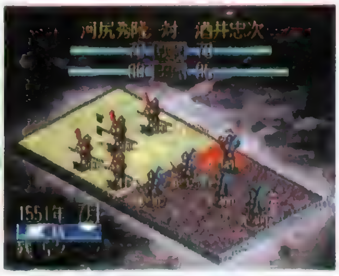
▲例えばこの２人。義理の親子だけに相性はとてもよいのだ。

戦闘

他国の軍勢に攻め込まれたときや、あるいはこちらが逆に攻め込んだ場合に、マップ上で敵と味方の部隊ユニットが接触すると戦闘シーンに突入する。戦闘システムはＲＰＧのようなコマンド入力式で、交互に攻撃を繰り出して相手を全滅させた方の勝利だ。歩兵や騎馬隊、鉄砲隊など、部隊を構成する兵士同士の相性が勝敗を大きく左右するぞ。



▶戦闘シーンでは、状況に応じて効果的なコマンドを選び、相手を攻撃する。



◀使える攻撃コマンドは部隊によって異なる。鉄砲や大砲が使える武将はとんでもなく強い。

戦闘にみる 『将星録』の魅力

戦闘シーンでは普通に攻撃を出し合うだけでなく、挑発や酒盛など一風変わった絡め手の「工作」で相手を惑わすこともできる。工作を使ったときのやりとりは、互いの武将の個性がよく表れていて面白いぞ。

▲工作が成功すると、相手をひるませるなど間接的に戦闘が有利になる。反応が楽しいので、つい使いたくなってしまう。

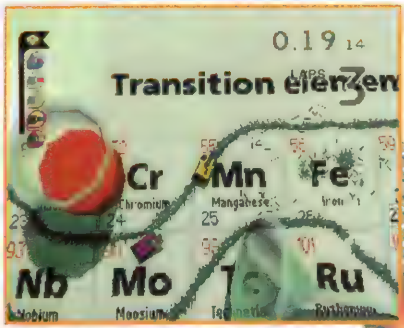
ⓒ1997 KOEI CO.,LTD.

マイクロマシーンズ

食卓、砂浜、台所、一風変わったフィールドが舞台のべりきゅーとなRCGがPSに登場
小さいけれど走りは本格的(?)、愉快な仕掛けもいっぱいあるんです!

発売日未定	RCG
▶価格未定	
▶ナムコ	
▶MC(ブロック数未定) MT(8人まで同時プレイ可)	

おもちゃ箱をひっくり返したような超コミカルRCG!



▲元素記号表のフィールドに、砂鉄の縁石がお出迎え。ビーカーの脇を疾走するのは……重戦車???

ナムコの最新RCG『マイクロマシーンズ』は、イギリス生まれのいわゆる「洋ゲー」。48種類にも及ぶ奇妙なコースと、32種もの愉快なマシン、さらにハンマーや地雷など、笑えるアイテムも魅力のハチャメチャRCGだ。最大8人の対戦プレイで、楽しさも大幅アップだ!

キッチン

メインディッシュはS字カーブ!?
テーブルマナーなんて吹っ飛ばせ!

ここは食卓をモチーフにしたフィールドで、上が朝食、下が豪華なディナーといったところ。テーブルから滑り落ちるとその場から再スタートなのだ。

◀目の前にそびえ立つのはコショウの瓶。もし、こんなモノが倒れてきたら……。

Made in イギリスの ホットなRCG!!

▲チーズのジャンプ台からダイビング!着地する先はコーンフレークかな?

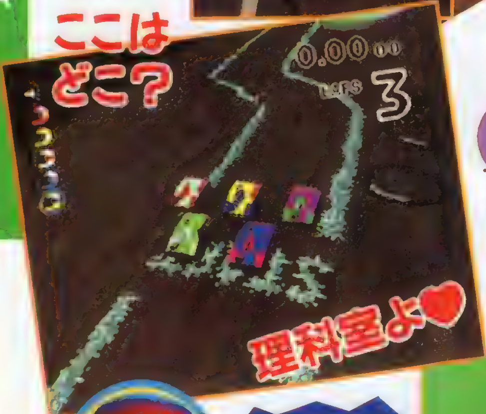
理科室

実験器具多し、壊れ物に注意!!

小学生にはお馴染みの実験器具がゴロゴロしている。理科室っていうからにはビーカーとかフラスコなど、壊れ物のオンパレードだ。

▶手前にあるのはバーナー台。じゃあ、アルコールランプはどこに?

▼カメラ視点はどうなるのか、詳しいことは続報を待つのだ。



ビリヤード場

アクセルを全開にしてビリヤード台を駆け抜けろ!

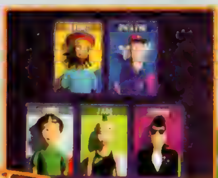
お次は大人の遊び場ビリヤード場。フィールドではボールやキュー(棒)が障害物に……ということは、6カ所のポケットは落とし穴になるのかも!?

▶こんなところで四駆を選べば、ビリヤード台がボロボロに!?

▼マシンが小さいから、トランプでもジャンプ台になっちゃうのだ。

ファニーなルール&ファンキーな面々

アクの強いキャラクターが繰り広げる白熱のレース。中には4対4のチームバトルやトーナメント、また、1位入賞で獲得した賞品カーを賭けて戦うレースもあるぞ。


◀キャラクターはみんな、一癖も二癖もありそうな奴らばかり集まっている。

▶多彩なモードの中には教習所モードもあるけれど、やっぱり多人数プレイが一番だよね。

©1997 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters" All Reserved. Codemasters,and pure gameplay are trademarks of Codemasters. Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys Inc.

Namco is using the mark for the product persuant to a license. Namco is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc.

ウィザーズハーモニー2

恋と友情と魔法がテーマのファンタジー育成SLG

10|16 育成SLG
▶¥5,500
▶アークシステムワークス
▶MC(1ブロック)

待望の『2』、いよいよ登場！

魅力あふれるキャラクターと、豊富なイベントによるメリハリのあるゲーム展開が好評を博した育成ＳＬＧ『ウィザーズハーモニー』。その続編である「２」の発売が、いよいよ目前まで迫ってきたぞ。事件を解決するパートナーが選べるようになった「学外イベント」や、学園行事の日程を前もってチェックできる「学内新聞」など、新たな見どころが盛りだくさんの本作品。ゲームシステムは明快でなじみやすかった前作のシステムがほぼそのままのかたちで受け継がれているため、ライトな感覚で誰にでも楽しめるのだ。

▼「２」のストーリーは、前作から５年後の話。召喚魔法の実験中に起こった事故がもとで、再び廃部の危機にひんしているウィザーズアカデミーを立て直すのがゲームの目的だ。

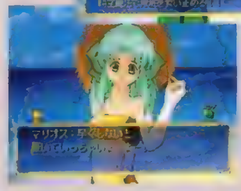
▲今回アカデミーに勧誘できるキャラクターは、前作のキャラクターに負けず劣らずの魅力を持った15人。有翼人やハーフデビルなど、珍しい種族のキャラも登場する。

◀主人公を含むメンバーの育成をメインにゲームは進む。魔法の能力を磨くのだ。

物語を彩る豊富なイベントが魅力！

「２」の魅力は何といっても、大幅にボリュームアップしたイベントの数々。学園の内外で発生する事件から、メンバーとの交流を深めるものまで、内容もとても多彩なのだ。

▶どれを選ぶかでイベントの結末は変わってくる。



◀こんなドキドキのイベントも……。

パワーステークスGrade 1

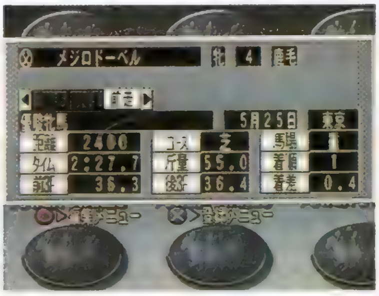
ビジュアルを重視した競馬予想ＳＬＧ第２弾

10|9 SLG
▶¥4,800
▶アクエス
▶MC(6ブロック)

使いやすく、データも充実！

ニュースバラエティ番組「ブロードキャスター」で福留氏とともに熱い予想を繰り広げたことでも話題になった「パワーステークス」がリニューアルされて登場。従来の地味な予想ソフトのイメージを一新した、本番さながらの予想再現画面と、誰にでもわかりやすい入力方式はそのままに、今作では、データ面やインターフェース面を充実。過去10年間の重賞成績を収録した「データモード」や、一度入力したデータをメモリーカード上で自由に編集できる「データ交換モード」などの機能を搭載してパワーアップしたのだ。なお、データは'97年８月上旬まで収めた最新版。今年の秋のＧＩ戦線は、これに頼ってみては？

▶競馬ブックの協力により、過去10年分の重賞データが収録されている。



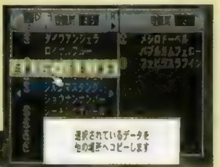
▲予想に必要な項目は、前作と比べるとすっきり整理された。入力にかかる時間は驚くほど短い。

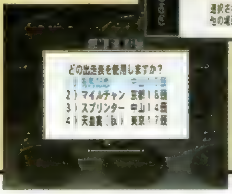
◀脚質や、調子指数など自分なりに判断して入力しなければならない部分もある。

簡単楽々のデータ編集機能！

今作では、４つの出走表を同時に作成可能。作成したデータはメモリーカード上で自由に編集できるぞ。別々のファイル間で、馬１頭単位のデータの移動やコピーが可能なので、データ管理がとても楽になったのだ。

▶メモリーカード上で、成績データの変更まで可能。とっても便利になった。





◀４レース分の出走表を同時に作成できるので、ガンガン予想を立てよう。

ウィザーズハーモニー2他

©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD ©1997 スクウェア データ協力／競馬ブック

コナミアンティークス MSXコレクション vol.1

11/20(予) ETC
▶¥4,800(予)
▶コナミ
▶対応周辺機器なし

F5キー(コンティニュー)を押した回数は、推定573万回。ツラくても楽しかったMSXの思い出が今甦るコナミMSX作品集第1弾!! ちなみに新10倍カートリッジは対応してません!

コナミが誇るMSXの名作コレクションが登場!

MSX史に残るコナミの名作ゲームを集めたシリーズ第1弾。MSXからは『スナッチャー』や『メタルギア』などの小島作品や、サウンド面では8音ポリフォニックのSCC音源など、コナミを語るうえではずせない重要なキーワードが数多く生まれている。あのガタガタしたスクロールも再現され、当時を知る人にはコレクターズアイテムになりそう。

▲LRボタン一発で、ゲームからメニューに戻る便利な機能もあるのだ。

検証 シリーズの今後を占う

[illegible]

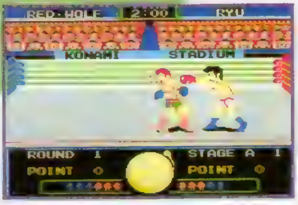
メタルギア

▲[illegible]

シンプルな面白さが魅力の全10タイトル

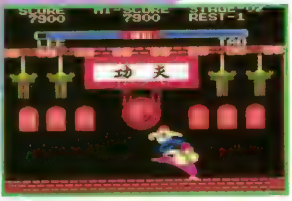
コナミのボクシング

全日本無差別級チャンピオンという階級を超越した設定がスゴイ。ジャブやボディーのコンビネーションからストレートを繰り出せ。



イー・アル・カンフー

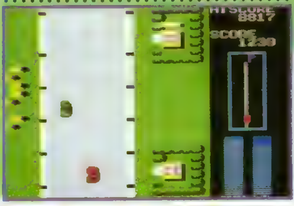
発表当時、ブームを呼んだ対戦格闘ACTの元祖的作品。方向キーとボタン1つで多彩な攻撃が繰り出せる。ジャンプキックで500点。



コナミのピンポン

アーケード版も登場し、後にFCディスク(コナミブランドではないが)にも移植された。ラケットを握る手が動くアヤシサも異色といえる。

ロードファイター



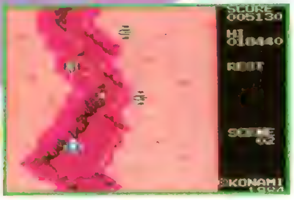
ライバルである青い車を抜き去り、チェッカーフラッグを目指す縦スクロールのRCG。ステージ中に出現する燃料を補給して走るのだ。

ハイパースポーツ2

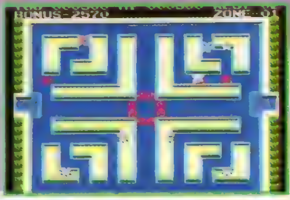
『ハイパースポーツ』シリーズのMSX版。クレー射撃、アーチェリー、重量上げの3種類の競技が遊べる。ボタン連打にこすりや定規は必要ない?

スカイジャガー

パワーアップすると2連射(時代を感じさせる)になるシンプルな縦スクロールSTG。とにかく弾よけに敵よけ。重たい自機でよけまくれ。



モピレンジャー



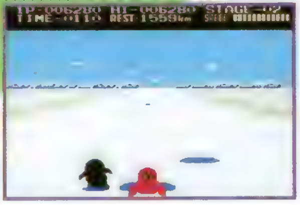
ほのぼの怪獣モピラの子供コモピラを助けていくパズルACT。敵を石に変えることができるが障害物となるので、やたらと石に変えるとドツボ。

グラディウス

定番の横スクロールSTG。アーケード版の移植だが、オリジナルの骨ステージを追加。このステージは後にPCエンジン版にも移植された。

けっきょく南極大冒険

今やコナミの看板キャラ(?)となったペンギンが主人公。クレバスや氷穴をジャンプでかわし、魚や旗をキャッチしながら、ゴールを目指す。



ゴーファーの野望

タイトルはアーケード版『Ⅱ』のサブタイトルだが、移植ではなく『Ⅱ』をアレンジしまくったオリジナル作品。謎解きの要素あり。マップどこ?

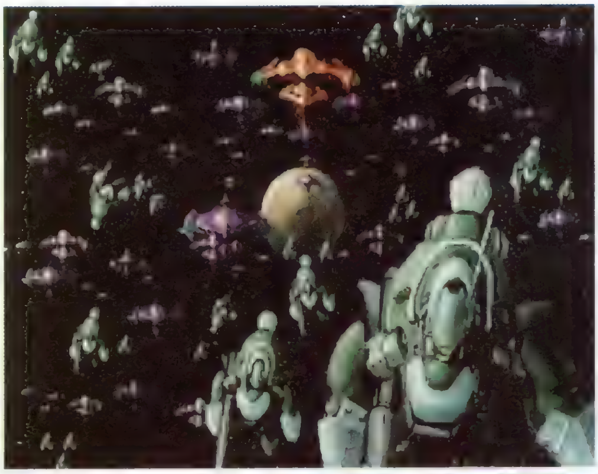
 ©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※「デラパ」は「デラックスパック」の略です。

重装機兵ヴァルケン2

「重装機兵」シリーズ第4弾、PSでいよいよ登場！

1月（予）3D・STG
▶価格未定
▶メサイヤ
▶MC（ブロック数未定）

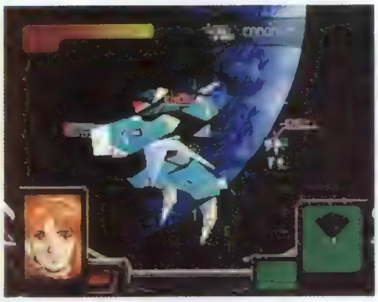
新たな戦いのドラマが幕を開ける！



ＰＳで登場する待望のシリーズ最新作「重装機兵ヴァルケン２」は、なんと戦略ＳＬＧの要素を採り入れたシリーズ初の３Ｄ・ＳＴＧだ！　このゲームの戦闘では、プレイヤーは敵と戦いながら、部下への指示も出さなくてはならない。パイロットとしての腕だけでなく、常に戦況を把握しながら有利に戦いを進める戦略的な技量も問われることになりそうだ。もちろんシリーズの伝統であるドラマティックなストーリー展開は今回も健在で、個性的な３人の主人公たちが、戦場の中で熱いドラマを繰り広げていく。

▼おなじみのアサルトスーツ「レイノス」や「ヴァルケン」以外にも、さまざまな機体が登場する。今回はアサルトスーツだけでなく、戦闘機や戦車にも乗れるらしい。

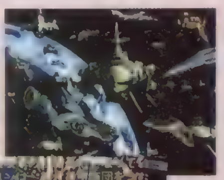
▲３Ｄ・ＳＴＧであるということ以外、戦闘システムの詳しい内容はまだ明かされていない。ただ、状況に応じてリアルタイムに通信が入るシステムは継承されているようだ。



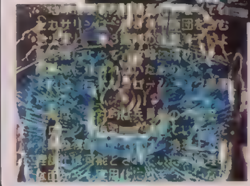
◀宇宙戦闘には、宇宙用に開発されたレイノス」で出撃しないとツライかも？

さまざまな視点でストーリーが楽しめる

『ヴァルケン２』のシステムで特に注目なのが「グランドシナリオシステム」だ。３人の主人公別にシナリオが３つあり、同じシーンを役割の違った視点で楽しむことができるのだ。



▶謎の敵の侵攻によって、地球は危機にさらされる。



◀物語の詳細はまだ不明。続報を待て！

ELEMENTAL GEARBOLT 幻世虚構・精霊機導弾

大空を舞う飛翔感覚がたまらない、壮快感抜群のガンSTG！

12/11（予）ガンSTG
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)、ガンコン

幻想世界に平和を取り戻せ！

タイトルの響きからすでに、独創的な雰囲気をかもし出している「幻世虚構・精霊機導弾」。このゲームは、魔法と科学が混在する幻想的な世界が舞台のガンＳＴＧだ。本作品で特に注目なのは、ステージ中に獲得したポイントを、キャラクターの経験値とスコアの両方に自由な配分で振り分けられる「トレードオフ」システム。このシステムのおかげで、スコアアタックに情熱を燃やす遊び方と、キャラクターを強くして全面クリアを目指す２つの遊び方が、自分の好みで選ぶことができる。また、連続破壊により効率よくポイントを稼ぐことができる「コンボボーナス」などのフィーチャーも採り入れられているぞ。

▶３種類のショット、炎虎、水蛇を巧みに使い分けながら敵を倒すのだ。

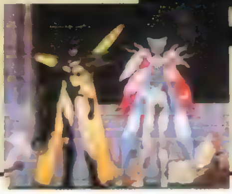
▲ハイパーブラスターとガンコンの両対応なのは嬉しい。一応コントローラでも遊べる。

◀ボスキャラ出現！　ステージ中にはこんな感じの派手な演出が豊富に盛り込まれている。

物語をつむぐ美しいビジュアルに注目

オープニングと各ステージのクリア後には、アニメーションによるビジュアルが挿入される。独特の世界観を存分に反映させた美しいビジュアルシーンを見ているだけで、物語の中にグイグイと引き込まれてしまうぞ。

▶しっかりと確立された世界観の中で展開する、味わい深い物語も魅力だ。



◀覚醒した主人公、ネルとシーナ。この瞬間から運命の時は刻まれ続ける……。

©NCS 1997 ※画面は開発中のものです。/©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

ドミノ君をとめないで。

キュートなドミノ君が大活躍。走り続けるドミノ君の道案内がキミの役目だ。
今回はゲームの舞台となるユニークなステージと、楽しい仲間を大公開しちゃうぞ！

11月下旬（予） ACT
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC(1ブロック)

ドミノ倒しで家中パニック！ドミノ君は元気いっぱい！

走り続けるドミノ君を操って、並べたドミノ牌を倒すこのゲーム。ドミノ牌を一気に倒して、仕掛けられたスイッチを押していこう。ドミノ牌をダーッと倒す瞬間は、一度味わうと病みつきになる気持ちよさ。さらにスイッチによる仕掛けをうまく利用して、ドミノ牌を連鎖で倒せば、高得点で一気にステージクリア！　これは今までに味わったことのない面白さだ！

ユニークな仕掛けをスイッチオン！

▶ドミノ牌に体当たり！サイコロ型のスイッチを押そう。

ドミノ君がスイッチを押すと、ステージ上の仕掛けが発動する。左の写真は基本的な仕掛けの例だが、各ステージの特徴を生かした仕掛けの数々は、思わずニヤリとしてしまう楽しいものばかりだぞ。

◀サイコロが崩れて別のドミノ牌が倒れ始めた！

3つのポイントを紹介するよ！

楽しい冒険に出発だ！

ドミノ君が活躍する舞台は全部で6ステージ。幻想的な遊園地や、ごく普通の家の中など、さまざまなステージが用意されている。中でもここに紹介している家のステージは実際に中で人が暮らしているというユニークなもの。必見だ。

▲女の子の部屋を進むドミノ君。ぬいぐるみのクマに気をつけよう。

◀ドミノ君の前を横切るネコ。庭はこのネコの縄張りなのか？

▶畳の部屋にはじーちゃんがよく似合う。スイッチを押すと何か変化が……？

仲間だよ！　全員集合

▲左端の宇宙人みたいなキャラが気になる。名前はド★ミ▲●。なんて読むのかな……？

このゲームにはドミノ君の仲間たちも登場する。プレイヤーはドミノ君の代わりに、好きなキャラを選んでプレイすることもできるのだ。どのキャラを使ってもゲームの内容や難易度は変わらない。キミのお気に入りはどのキャラかな？

▲仲間キャラが邪魔をしてくるぞ。上はドミーナちゃんが置いたスイカ(!)にぶつかって目を回すドミノ君。悪気はないんだけどね……。

 ©Copyright 1997. ARTDINK. All Rights Reserved. キャラクターデザイン ©Copyright 1997. HAKUHODO Inc. All Rights Reserved.

修羅の門（仮）

1月（予）　対戦ACT
▶¥5,800（予）
▶講談社
▶MC（ブロック数未定）

月刊少年マガジン好評連載中の「修羅の門」がPSに登場。「陸奥圓明流」の最強伝説を示せ!!

あの異種格闘技戦の興奮が再び蘇る！

現在、外伝的物語が月刊少年マガジンで連載中の「修羅の門」が３Ｄ・ＡＣＴになって登場するぞ。修羅の門と言えば、千年の歴史を持つ幻の武術、「陸奥圓明流」の継承者・陸奥九十九をはじめ、様々な格闘家たちの熾烈な戦いを描いたもの。試合は従来の格闘ゲームと違って「闘い」を追求した時間無制限の１本勝負！　リアルに表現されたキャラの動きが、実戦さながらの緊張感ある闘いを味あわせてくれるぞ。ファンなら絶対に見逃すことができない要チェックの１本だ!!

▲陸奥と飛田の周りに緊迫した空気が流れる。まさに真剣勝負そのものといった感じだ。

▲打撃技のほかに投げやサブミッションなどが豊富に用意されているぞ。技が完璧に決まると骨が折れることも……。

◀実戦空手を得意とする海堂晃の鋭いミドルキックが飛田を直撃する！　かなり痛そうだ……。

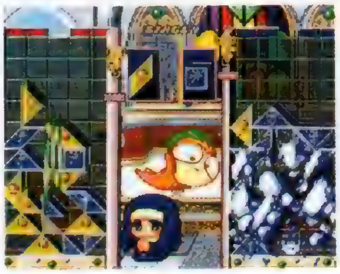
▶それぞれの流派を極めた者たちが最強の座を賭けて死闘を繰り広げる。

トリパズ ⊿

10 30（予）　PZG
▶¥4,800
▶サントス
▶MC（1ブロック）

三角形という独特な形の生み出す単純かつ奥の深いパズル性を体験しよう

三角形でパズルする新感覚PZGが登場！

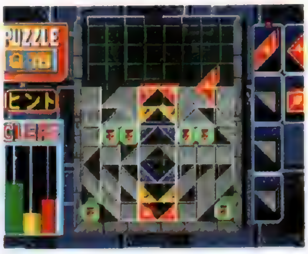


▲小さな三角形のブロックを４つくっつけると破壊できるぞ。もちろんどんな形でもＯＫだ。

三角形のブロックをくっつけて破壊するというＰＺＧ『トリパズ ⊿』。このゲームの特徴として、従来のＰＺＧにはなかった操作中のブロックを他のブロックの下にワープさせる「通し」と呼ばれるテクニックがある。これによって、ブロックが限界まで積み上がっても、下の空いているスペースを利用して逆転できる可能性があるのだ。さらに落下する位置が常に表示される「ガイドマーク」などの便利なシステムが充実しているので、初めての人でも安心して遊べるぞ。

◀個性豊かなかわいいキャラクターたちがブロックを使って対決するぞ。

▶パズルモードの難易度は「初級」「中級」「上級」の３つの中から自由に選べる。



▲２Ｐ対戦はもちろんのこと100問以上も用意された超難解な問題を解いていくパズルモードなど、モードも充実している。

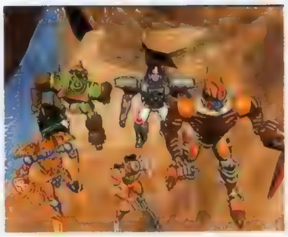
ビーストウォーズ

98年（予）　ACT
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC（ブロック数未定）

生物形態から戦闘ロボ形態にトランスフォーム！驚異の３Ｄ変形シーンをここに再現！

サイバトロンとデストロンの全面戦争が勃発！

ＴＶシリーズで人気の「トランスフォーマー」最新作「ビーストウォーズ」が、超美麗な３Ｄ・ＡＣＴになって登場！　正義のサイバトロン５名、悪のデストロン５名の計10名のトランスフォーマーたちが結集！　ゲームはサイバトロン側とデストロン側の両方の物語が用意されていて、どちらでプレイするかによりミッションやステージ構成が変化するぞ。



◀彼らは生物から戦闘ロボに変形して真の力を発揮する。

GUNTU

11 27　STG
▶¥5,800
▶エレクトロコインジャパン
▶MC（1ブロック）

第２次世界大戦中のヨーロッパを舞台に米陸軍の特殊精鋭部隊が激しい銃撃戦を繰り広げる！

戦場で生き延びることができるかな？

ドイツ軍が誇る秘密兵器の破壊を任務とする「エクスカリバー作戦」。この作品は、この困難な任務を遂行するために選ばれた特殊精鋭部隊「ガンツ」の活躍を描いたＳＴＧだ。グレネード弾などの特殊武器を手に、敵の拠点を撃破しながら目的地を目指して進んでいくのだ。各ステージのラストにはドイツ軍の超強力な戦車などがキミを待ち受けているぞ。

◀戦車などが続々登場する迫力の戦闘を満喫できるぞ。

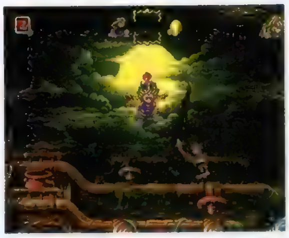
ロマックス

12月（予）　ACT
▶¥4,800
▶トミー
▶MC（1ブロック）

ニューヒーロー「ロマックス」と共にレミングランド最大の危機を救うのだ！

勇者よ！　レミングランドを救いたまえ！

幻想的な世界「レミングランド」を舞台に、主人公のロマックスが大活躍するファンタジーＡＣＴ『ロマックス』。ジャンプやスピンアタックなどのほか、階段を作ったり壁を掘り進んだりするなどの６つのスキル（能力）アクションを駆使して悪に立ち向かうのだ。レミングランドを支配しようと企むイーブルエドの陰謀を阻止するために、さあ立ち上がれ!!



◀この世界を守れるのはキミしかいない！　行け勇者よ！

坂本竜馬・維新開国

12 11（予）　SLG
▶¥4,800
▶キッド
▶MC（7ブロック）

幕末という動乱の時代を駆け抜けた維新志士たちの伝説が今ここによみがえる！

理想を貫き、この動乱の時代に終結を!!

時代は幕末から明治への動乱期。このゲームは、そんな時代を生きた維新志士たちの物語を描くＳＬＧだ。登場するキャラクターの総勢は500名。坂本竜馬や勝海舟をはじめ、さまざまな人物が近代日本を築いていくのだ。また、「安政の大獄」や「池田屋事件」といった歴史上の有名な事件から、大地震などの災害まで豊富なイベントが盛り込まれている。

◀キミの決断一つで日本の歴史が大きく変わっていく。

修羅の門（仮）・他

©川原工廠／講談社／新日本製鐵　©1997 SANTOS LTD.　Takara Co.,Ltd.1998. Produced in association with Hasbro Interactive.　©ELECTROCOIN JAPAN CO.,LTD.　© 1997 Psygnosis Limited All right reserved. Published by TOMY COMPANY.LTD. Sub licensed by Four Winds Software,inc.　©龍［RON］1997 ©1997 キッド

ソウルマスター

いろんな楽しさをミックスした新感覚のボードゲーム！

11 20	ETC
▶¥5,800	
▶光栄	
▶MC(1ブロック)	

独特のゲーム展開が魅力！

光栄から登場の『ソウルマスター』は、カードを集めてゲームの駆け引きに利用するカードゲームの楽しさと、モンスターを自由に育てる育成の要素をミックスした新しいタイプのボードゲームだ。決められたルートの上を進みながらゴールを目指すのではなく、ＲＰＧのマップを思わせるようなフィールドを自由に移動しながら、勝利条件を達成するための作戦を展開するという独自のスタイルをもったこのゲーム。アイテムや魔法、モンスターを絡めた多彩な駆け引きによる、白熱した勝負が繰り広げられるぞ！

▼プレイヤーの分身である主人公は、優れた魔力で独自の魔法文化を発達させた「猫人間」の若者たち。このファンタジックでコミカルな世界設定も、ゲームの大きな魅力。

▲世界に存在するアイテムや魔法、モンスターは、すべてカードになっている。これらのカードをいかに入手し、利用するかがゲームのポイントなのだ。

◀6人の同級生と一緒に冒険を繰り広げるストーリーモードも楽しいぞ。

モンスター育成&コレクションが楽しい

100種類におよぶモンスターを集めて育てるのも、『ソウルマスター』の楽しみの1つ。しもべにしたモンスター同士を合体させて、特異な特徴を持つオリジナルのモンスターも作れるぞ。

▶モンスターを倒してカードに封じ込めよう。

◀集めて楽しい、育てても楽しい。

▼ソウルマスター・他

BATTLE FORMATION

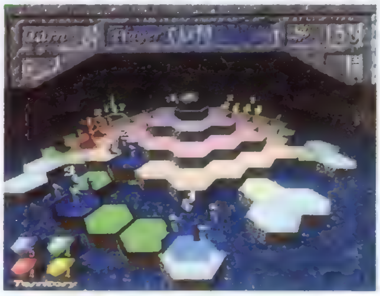
悪役が主役!? 悪の組織が大活躍する戦略SLG!

10 30	SLG
▶¥5,800	
▶バンプレスト	
▶MC(1ブロック)MT	

楽しく世界を征服だ!?

仮面ライダー、ウルトラマン、ガンダムの３大ヒーローがデフォルメされた姿で活躍する『バトル』シリーズ。その最新作である『バトルフォーメーション』は、これまで敵役だった悪の軍団を操作して戦うというユニークな設定の戦略ＳＬＧだ。プレイヤーの目的は、世界を支配できるという伝説の「覇王の杖」を入手すること。この杖を巡って、悪の組織同士がしのぎを削る。200体以上ものキャラクターが得意の技を駆使して戦うバトルや、アイテムを使うと発生するイベントなど、本作品ならではの見どころも盛りだくさん。ヒーローもお邪魔キャラで登場して、悪も正義もごちゃまぜのにぎやかなバトルが展開するのだ。

▶まずは資金を使って４キャラ一組のユニットを購入し、味方の戦力を増強するのだ。



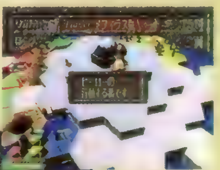
▲敵や中立軍のユニットを倒して領地を広げながら、マップ中央にある「覇王の杖」を目指す。

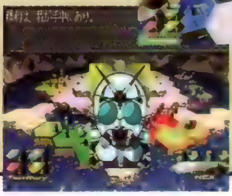
◀バトルシーンではデフォルメされた悪の手先たちが、激しい戦闘を繰り広げるぞ。

悪の大首領の気分を味わおう

プレイヤーが率いるのは、怪獣、怪人、モビルスーツの混成軍団。この超豪華な顔ぶれのキャラを手足のように操れるだけでも、悪役マニアの人にはうれしいかぎりなのだ。思いっきり悪の首領の気分にひたっちゃおう。

▶アイテムを使えば、ヒーローすらも手駒にして敵ユニットを攻撃できる。





◀敵の首領もさるもの。彼らを出し抜くことができるかな？

 ©1997 KOEI CO.,LTD. ©石森プロ・東映(仮面ライダー倶楽部を使用) ©円谷プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1997

ハイパーオリンピック イン ナガノ

ハイパーオリンピックシリーズの最新作!!
今度の舞台は来年開催の長野オリンピックだ!!

12/18（予） SPG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC（ブロック数未定）/AC/MT（4P）

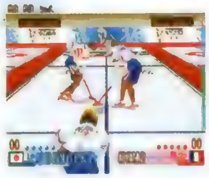
ウィンタースポーツ最大の祭典が登場!

1998長野オリンピックの公式ライセンス商品でもある『ハイパーオリンピック イン ナガノ』。このゲームはスケートやジャンプ（スキー）などのメジャーな競技はもちろん、今回の長野から正式種目に登録されたスノーボード（大回転）やカーリングなども含め、13種目の競技がプレイできるぞ。それぞれの競技を1つずつクリアしていき全種目制覇を目指すのだ。自分のベストレコードをどんどん更新して、実際のオリンピックレコードのぬり替えに挑戦してみるのも楽しいぞ。

▲ハイスピードで滑走し、そしてジャンプ！ 背景の美しいグラフィックも、気分を盛り立てる。

▲スケート競技は500メートルと1,500メートルの2種目が用意されている。両方とも金メダルを獲得できるか！

◀アナログコントローラで操作すると、大回転などでの微妙なコース取りも可能になるぞ。


▶新正式種目のカーリング。ストーンのコントロールと、ほうきのスウィーピングが勝敗のカギ。

学校をつくろう!!

経営、建設、育成というSLGの3つの楽しさが1つに集結した、期待の新作が登場するぞ！

12/18（予） SLG
▶¥5,800（予）
▶ビクターソフト
▶MC（15ブロック）

理想の学校を作り上げよう!

高校の校長先生となって、自分の学校を理想の学校へと近づけていくSLG。経営、施設の建設、生徒の育成の3つをバランス良く行って、少しずつ規模を大きくしていくのだ。最終的な目的は、在校生3,000人以上のマンモス校にすることだけど、その手順はプレイヤーしだいで何通りにもなる。もちろんイベントや事件なども、豊富に用意されているぞ。

◀資金設定をうまく調節しないと破産宣告がなされてしまうぞ。

東京魔人学園剣風帖（仮）

魑魅魍魎が出現する世界で繰り広げられる学園ドラマ！ 魅力的なキャラも多数登場するぞ!

冬予定 SLG
▶価格未定
▶アスミック
▶MC（ブロック数未定）

学園伝奇アドベンチャーSLGが登場!

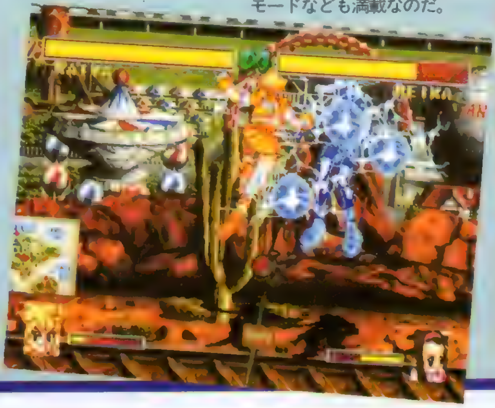
いわゆる伝奇ものと呼ばれる世界観の中で、学園を舞台に全部で24のシナリオが展開していくアドベンチャーSLG。物語はサウンドノベル形式で進行していくストーリー部分と、各シナリオの最後に展開するターン制のSLG戦闘とで構成されている。プレイヤーは転校してきたばかりの主人公となって、仲間とともに数々の怪奇な事件を解決しいくのだ。

◀会話中に自分の感情を選択することで友好度が変化するのだ。

新作ソフトニュース NEWS

新情報を一気に紹介していくぞ!

今回の新作ソフトニュースは、5タイトルを一気に紹介するぞ。フェザードの「夢・色いろ」は男性、女性にかかわらず誰もが楽しめるように作られた恋愛SLGで、自分が男性か女性かを選択できるというユニークなもの。アトラスの「スノーブレイク」は、スキーヤーやボーダーなどの4タイプからキャラを選んでレースに参加するSPG。アスキーの「RPGツクール3」は、自分でRPGを作れてしまう人気シリーズの最新作。T&Eソフトの「Blaze&Blade～」は、完成したアニメーションムービーの画面写真が届いたので、いち早くココで公開するぞ。そして最後に紹介するのは、テクモから12月に発売予定の対戦ACT「闘姫伝承」（下の写真／価格¥5,800予定）。PSオリジナルのストーリーモードなども満載なのだ。



夢・色いろ

▶12月予定▶SLG▶フェザード▶¥5,800（予）

◀共学の高校を舞台に、出会いや別れはもちろん、横恋慕や三角関係までもが楽しめる（？）恋愛SLG。

スノーブレイク

▶12月予定▶SPG▶アトラス▶¥5,800（予）

◀それぞれ特徴を持ったキャラクターを選んで、すべてのレースで勝つことが目標。トリックプレイもアリ。

RPGツクール3

▶97年予定▶ETC▶アスキー▶¥5,800（予）

◀場面パーツと呼ばれるあらかじめ画面構成されたマップを用意したことで表現可能な場面が格段に増えた。

Blaze&Blade ~Eternal Quest~

▶冬予定▶A・RPG▶T&Eソフト▶価格未定

◀ムービーもさることながら、最大4Pプレイ可能、好きなクエストから進めていけるなどの魅力も満載だ。

長野オリンピック公式ライセンス商品(NAOC L―395)©1997 KONAMI ©1997 Victor Interactive Software Inc. ©1997 Refine Textile co,ltd ©ASMIK/Shout Design Works
©1997 フェザード ©ATLAS 1997 ©1997 ASCII Corp. ©1997 T&E SOFT,Inc. ©TECMO,LTD.1996,1997

NEXT WAVE?

NEXT WAVE!

PSの次を見すえる先取り(!?)ページ

［ハイクオリティなビジュアルと感動的なストーリーに注目！］

ゲームを彩るムービー。他のゲームではあくまでサポート的な役割を果たしているそのムービーが、『アリス』の魅力の最たるものとなっている。このゲームは、ゲームの途中にムービーがあるのではなく、ムービーの途中にゲームがあるという印象をうけるほど圧倒的な量でプレイヤーを楽しませてくれる。しかもそのムービーは3DフルCGでありながら、現実と見間違うほどの臨場感を感じさせてくれるのだ。ゲームを終えたとき、キミは本の映画を見たような、そんな余韻に包まれることだろう。

◀このクオリティのキャラが、実にスピーディに動くのだ。

感情移入 プレイヤーを引き込むゲームパート！

ムービーの美麗さも確かに大きな魅力の一つであるが、それだけでは少々面白味にかける。PSというゲーム機を媒体としているだけに、ゲーム性を求めてしまうのはやはりプレイヤーとして正直なところだろう。もちろん、『アリス』はその辺もばっちりとフォロー。ゲームパートのボリューム自体は決して多くないものの、ムービー間の適所に挿入されることにより、主人公であるアリスと一体となってストーリーを楽しめる。感情移入度を、より高めてくれているわけだ。

◀アリスとなって、いろいろ考えながら冒険が楽しめる。

今回のネクストは？

「最近、面白い映画がない…」そんな思いを抱えている人も、決して少なくはないだろう。そこで今回は『B線上のアリス』を紹介！ ゲームのほとんどの部分がムービーで構成されたこのタイトルは、必ずやそんな欲求不満を解消するのに役立ってくれることだろう。

美麗なムービーで贈るファンタジックAVG!

B線上のアリス
～ALICE on Borderlines～

B線上のアリス
～ALICE on Borderlines～
■講談社 ■発売中 ■¥6,800 ■ETC

©石垣章／沢村光彦 ©1997 講談社／キノトローフ

PlayStation

Fill in Cafe
-SINCE 1989-

ポムをさがして、物語がはじまります。

メルヘンチックな あくしょんRPG + 育成SLG

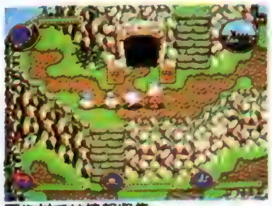
MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ

大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、
ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむに
ご期待下さい。

幼い頃から遊び親しんだポムが村の家畜を襲った!?
見習い魔法使いの少女ルルは、
ポムの無実を証明するために冒険へと旅立ちます。
やがて明らかになるポムの秘密・・・。
そしてルルは、避けられない試練に
立ち向かっていくのです。

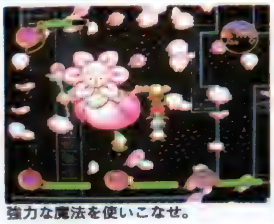
'97年10月30日発売 5,800円（税別）

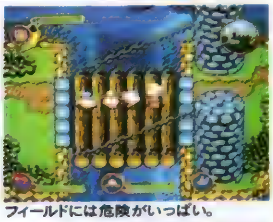
©Fill in Cafe Co.,Ltd.1997


町や村では情報収集。

コミュニティを発展させよう。

見つけ出したポムはコミュニティに連れて行ってエサをあげると、いっしょうけんめい働くの。ポムが働くことでコミュニティはにぎやかになるよ！


強力な魔法を使いこなせ。


フィールドには危険がいっぱい。

※画面は開発中のものです。

スタッフ募集（経験者のみ）
職　　種：1. プログラマー　2. CGデザイナー　3. ゲームデザイナー
応募方法：希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます
応 募 先：〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F （株）フィルインカフェ採用担当係

Internet
www.fillincafe.co.jp

株式会社フィルインカフェ
〒162 東京都新宿区天神町6 村松ビル2F TEL.03-5261-1311

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.57

今号のソフト売上集計期間 97年8月25日～9月7日

CHECK POINT

ついに『サガF』『みんゴル』『ダビスタ』の厚い壁を破り、上位に初登場タイトルが登場！　しかし、気がついてみれば……。

売り上げTOP20

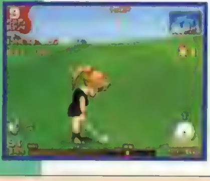
ようやく上位に初登場タイトルが食い込み、売り上げTOP20らしくなった　やはりこうでなくちゃね！　しかも、気づいてみれば上位3タイトルはすべてSPGだったりするのだ!?

1 初登場 COOL BOARDER2 Killing Session

●ウェップシステム／8月28日／SPG／53,952

ゲーム性が大幅にアップし、スノボファンだけでなく、RCG、SPGファンも納得できる1本になった。コンビニでも売れ行き好調。

2 前回1 みんなのGOLF



●SCEI／7月17日／SPG／53,422

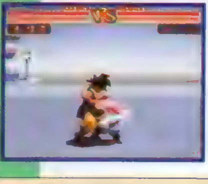
COMキャラが7人まで使えるセーブデータを、CD－ROM増刊号D3に続いてD4にも収録だ（10月15日発売）。

3 初登場 実況パワフルプロ野球'97 開幕版

●コナミ／8月28日／SPG／41,738

サクセスモードの楽しさは、一度プレイしたらもう病みつき。納得のいく選手ができるまで、徹夜してでもやり続けてしまうのだ。

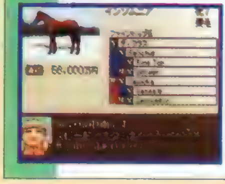
4 前回5 ドラゴンボールFINALBOUT



●バンダイ／8月21日／対戦ACT／39,432

サブタイトルに「ファイナル」と銘打たれているが、使用可能キャラとして神龍ーシェンロンーが登場するまでは、ぜひ続けてほしい。

5 前回2 ダービースタリオン



●アスキー／7月17日／SLG／35,683

実は、この号の発売日である10月9日が、DPS主催ブリーダーズカップの応募締切日。もう送ってもらえたかな？

6 前回4 モンスターファーム

●テクモ／7月24日／SLG／30,377

TGSで開催されたモンスター甲子園には、参加できたかな？　どうやら次回大会の予定もあるらしいぞ。

7 前回3 サガ　フロンティア

●スクウェア／7月11日／RPG／24,843

5連携攻撃もいいけど、2連携くらいの方が名前にはインパクトがあったりする。「クチ返し」とか……。

8 前回6 ストリートファイターEX plus α

●アリカ／カプコン／7月17日／対戦ACT／18,565

さすがポリゴン！　と思わされるのが、やはりプレア（なのか？）。男性ファンは納得でしょう。

9 前回7 DX人生ゲームII

●タカラ／7月24日／TBL／17,704

もし次回作があるとしたら、「銀行」役に徹することができるモードもほしい？　マニアックすぎるかな。

10 前回8 ファイナルファンタジータクティクス

●スクウェア／6月20日／S・RPG／15,249

あまりにも多くの隠し要素が盛り込まれているこのゲーム。プレイクエスチョン付録をお楽しみに。

順位	前回	タイトル	データ
11	前回9	ロックマンX4	●カプコン／8月1日／ACT／13,749
12	前回11	ハードブロウ	●EAV／7月31日／SPG／11,580
13	初登場	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／8,859
14	初登場	グラディウス外伝	●コナミ／8月28日／STG／8,584
15	前回12	デジカルリーグ	●アクエス／6月20日／SPG／8,505
16	前回14	ぷよぷよ通　決定盤	●コンパイル／96年11月15日／PZG／5,515
17	前回13	クロックタワー　The First Fear	●ヒューマン／7月17日／AVG／4,874
18	前回15	機動戦士ガンダムPERFECT ONE YEAR WAR	●バンダイ／7月31日／SLG／4,019
19	前回17	パラッパラッパー	●SCEI／96年12月6日／ETC／3,842
20	前回16	甲子園V	●魔法／5月16日／SLG／3,288

※データは編集部が独自に調査、集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

PSは、実はSPGが強いのだ

久々に初登場タイトルが第1位を獲得し、計4タイトルが初登場でランクインしてきた。4という数字はそう多くは感じられないが、ここ数回の硬直したランキングを思えば、なんとなく安心である。と、同時に、PS市場でも夏は終わったんだなという一抹の寂しさも感じられる……のか？

さて、今回のランキングは、PS市場の1つの特徴を端的に示す結果となった。それは、PSは実はSPGが強いということである。今回は見事に第1位から3位までがSPGになっている。20位まででで見ても5タイトルがランクインし、ジャンル別ではSLGと並んで最多ランクインジャンルになっている。ところが、これも以前から指摘されてきたことだが、これらのSPGは、まず前評判ランキングで上位に入ることはない。ついでに言えば、読者人気でランクインすることもあまりないのだ（今回はランクインなし。前回、『みんなのGOLF』が第19位）。いわゆるゲーマーとはちょっと違うユーザー層が、PSには確かに存在しているのだ。

■グラディウス外伝

◀やはり定番！　今回は演出のハデさが加速しただけでなく、ウェポンのシステムが改良されるなど、シリーズを通してみても野心的な作品に仕上がっている。

■悠久幻想曲

▶前評判ランキングでは常に上位に位置し、売り上げランキングでは初登場第13位。ちなみに読者人気は、今回第3位。今後のチャートアクションに期待したい。

前評判TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	●スクウェア／10月2日／RPG／10,655
2	初登場	悠久幻想曲2	●メディアワークス／未定／SLG／8,978
3	前回2	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／8,344
4	前回6	パラサイト・イヴ	●スクウェア／冬予定／RPG／8,145
5	前回4	ドラゴンクエストVII	●エニックス／未定／RPG／8,137
6	前回3	バイオハザード2	●カプコン／1月予定／AVG／6,236
7	前回10	ノエル～ラ・ネージュ	●パイオニアLDC／未定／ETC／6,034
8	前回1	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア／冬予定／RPG／4,785
9	前回11	リアルロボッツファイナルアタック	●バンプレスト／12月予定／ACT／4,769
10	前回8	幻想水滸伝II	●コナミ／未定／RPG／4,362
11	前回12	黒の剣	●シーディーブロス／10月9日／RPG／4,360
12	前回17	ウィザーズハーモニー2	●アークシステムワークス／10月16日／SLG／3,725
13	初登場	電車でGO!	●タイトー／12月予定／SLG／3,314
14	初登場	スターオーシャン The Second Story	●エニックス／未定／RPG／3,300
15	前回5	ときめきメモリアル2	●コナミ／未定／SLG／3,281
16	前回13	機動戦士Zガンダム	●バンダイ／12月予定／ACT／3,095
17	初登場	グランツーリスモ	●SCE I／11月下旬予定／RCG／2,994
18	再登場	鉄拳3	●ナムコ／未定／対戦ACT／2,673
19	再登場	ギルティ・ギア	●アークシステムワークス／未定／対戦ACT／2,561
20	前回15	子育てクイズ マイエンジェル	●ナムコ／11月13日／ETC／2,464

読者人気TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／23,867
2	前回2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S・RPG／9,844
3	前回8	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／8,991
4	前回3	サガ フロンティア	●スクウェア／7月11日／RPG／7,925
5	前回11	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／6,859
6	前回5	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト／5月23日／RPG／4,940
7	前回10	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／3,874
8	前回7	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／3,448
9	前回9	アークザラッドII	●SCE I／96年11月1日／RPG／3,217
10	前回4	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ／95年10月13日／SLG／3,119
11	前回6	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／3,021
12	再登場	幻想水滸伝	●コナミ／95年12月15日／RPG／2,807
13	前回12	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春	●コナミ／7月10日／AVG／2,618
14	前回13	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／2,593
15	前回15	エースコンバット2	●ナムコ／5月31日／STG／2,380
16	前回14	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,166
17	前回16	ワイルドアームズ	●SCE I／96年12月20日／RPG／2,001
18	前回17	鉄拳2	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／1,525
19	再登場	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●SCE I／1月24日／SLG／1,478
20	再登場	ソウルエッジ	●ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／1,117

移植希望TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回3	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／12,999
2	前回1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／10,057
3	前回2	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC, SS／8,778
4	前回4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB, SFC／7,712
5	前回6	ヴァンパイアシリーズ	●対戦ACT／AC／6,002
6	初登場	悠久の小箱	●ETC／SS／4,728
7	前回9	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	●S・RPG／SFC／4,677
8	前回7	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC, SFC／4,514
9	前回14	ザ キング オブ ファイターズ'97	●対戦ACT／NEOGEO, AC／4,301
10	前回5	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／3,660
11	再登場	半熟英雄	●S・RPG／FC, SFC／3,233
12	前回11	イースシリーズ	●A・RPG／PC98, FC, PCエンジン, SFC／2,807
13	前回18	ポケットモンスター	●RPG／GB／2,752
14	前回15	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC, SS／2,593
15	前回10	下級生	●AVG／Win95, SS／2,379
16	再登場	天外魔境シリーズ	●RPG／PCエンジン, SS, SFC／2,234
17	再登場	メタルマックスシリーズ	●RPG／FC, SFC／2,165
18	前回13	ああっ女神さまっ	●AVG／FX, PC／1,951
19	再登場	クロノトリガー	●RPG／SFC／1,737
20	前回19	スーパーロボットスピリッツ	●対戦ACT／N64／1,255

ランキング・チェック

久しぶりに初登場タイトルが第1位に輝いた売り上げランキングに引きずられたわけでもないだろうが、前評判、読者人気、移植希望の各ランキングにも初登場、再登場タイトルがかなり多く見られる。

特に前評判ランキングには、5本も初登場タイトルがある（初登場タイトルが第1、2位に入っている。ちなみに再登場は2本）ことは「何故か年末商戦は弱い」という風評のあるPSにとっては好材料といえるだろう。

移植希望ランキングでは、『天外魔境』や『メタルマックス』といったRPGシリーズが再登場を果たしている。ただし、次回以降、先日開催されたAMショーで発表されたタイトルがランクインしてくることが予想される（特にスクウェアとナムコが共同製作、『トバル』シリーズのドリームファクトリーが開発している『エアガイツ』）ので、これは今回限りの傾向となるのではないだろうか。

また、移植希望では久しぶりに初登場第6位という上位に入った『悠久の小箱』だが、これは既に発売されている『悠久幻想曲』と『2』のムービーなどを収録したものだ。CD－ROM増刊号D3に収録されていたスペシャル版のようなものと思ってもらえればいいだろう。

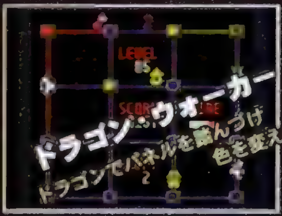
再登場タイトルが3本のみと、最も動きの小さかった（うち2本は第19、20位）読者人気ランキングでも、個別のタイトルの順位変動を見ていくとそれなりに動きはあったようだ。特に前回11位から一気に5位に浮上した『女神異聞録ペルソナ』と、前回4位から10位に落ちた『ときめきメモリアル』は好対照だった。この2タイトルの違いといえば、ベストが出ているかどうかだが、そのことが影響したのだろうか。

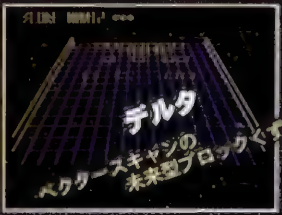
最初の話に戻るようだが、前評判、読者人気、移植希望、いずれのランキングにもSPGは1タイトルも見られない。

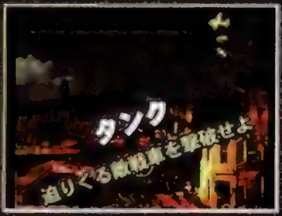
PlayStation
うわさのマネーアイドルが
エヴリワーカー
VOICE
コケティバウンザー
VOICE
マッカーモーカリー
VOICE
プレイステーション版
'97年
10月
発売予定

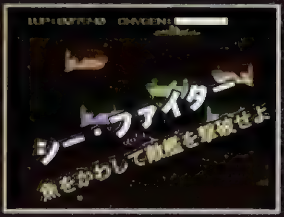
エルディレイバー
VOICE
桑島法子
VOICE
VOICE
エクスチェンジャー
VOICE
丹下 桜
デッドマイザー
VOICE
野上ゆかな
あなたの部屋にやってくる!
キャラクターデザインはあの石田敦子!!
マネーアイドル
エクスチェンジャー
EXCHANGER
アーケードで大人気の両替アクションパズルが完全移植。
さくらとあさひのオリジナルストーリーモードを追加。
Athena
株式会社アテナ

12種類のゲームたち



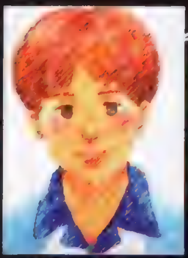






あの日のゲーセンに帰ろう

よいこのための なぜなに セロファーンズ 第一回


質問者・よいこ

Q. セロファンーンズってなぁに？

A. セロファーンズとは、上にも書いてあるとおり、古くて懐かしい雰囲気を持ちつつも新しい要素がたくさん入ったゲームなんじゃ。70年代にTVゲームが流行り出したころには、TVにカラーセロファンを貼ってゲームをしていたんじゃよ。どうやらセロファーンズのタイトルも、ここから来ているみたいじゃのう。
今ではセロファンを貼ってゲームをするなんて、考えられない話じゃわい。じゃが、セロファーンズは古びたモニターの焼き付きやカラーセロファンまでバッチリ再現してしまった画期的なゲームなんじゃよ。わかったかのぅ？

回答者・ゲーセンの神

PlayStation
それは楽しみだね。
たくさんゲームが入っていても値段は4,200円。コレってすごくお得だよね。
アヒルの私が言うのもなんですが、小さな妖精達が活躍するオープニングムービーは必見ですよ。
新作なのにいきなり古い
セロファーンズ
セロファーンズ
ダンシング・ズー
コンピュータ・ブロック
まじりっけなし!
ウイウイ・ジャングル
ジャングルの平和のために
カーニバル・ハント
ガンファイター
君の銃で街の平和を守りぬけ
ミステリー・プラネット
11月20日発売予定
販売価格4,200円
NINELIVES
※画面は開発中のものです
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。
(有)ナインライブス 〒180 東京都武蔵野市中町2-6-5 アルファ武蔵野2 2F TEL. 0422-60-7057 ナインライブスホームページ http://www.ninelives.co.jp/
© NINELIVES Inc.

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

就職実績企業抜粋

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ　株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ
株式会社ゲームアーツ　株式会社コンパイル　サン電子株式会社　株式会社スクウェア　株式会社タイトー　株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ　株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものであり、この他のゲームメーカーにも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は95%（96年度実績）。ゲームデザイナーやグラフィックデザイナー、プログラマー、サウンドクリエイターなど、開発に携わる専門職として就職しており、専門卒業生にありがちな、販売や営業などでの就職ではありません。企業・職種にこだわらず、ただ就職させるだけならそれほど難しいことではありませんが、「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」、それが専門学校に求められる本当の姿だとバンタン電脳情報学院は考えているのです。

'98募集コース

ゲーム スタジオ

昼間部2年制
- ゲームデザインコース
- シナリオ&ライターコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームサウンドコース
- ゲームプログラムコース

昼間部4年制
- ゲーム開発研究コース

デジタル プロダクト スタジオ

昼間部2年制
- デジタルグラフィックコース
- コンピュータアニメーションコース
- 映像コース
- デジタルサウンドコース

昼間部3年制
- デジタルブロードキャスティングコース

'98年度入学願書受付中!

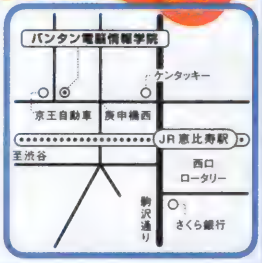
イベントスケジュール（無料）

入試説明会	10月18日（月）～10月25（土） ※日・祭日を除く
体験入学	10月12日（日） ※デジタルプロダクトスタジオコース 10月19日（日） ※ゲームスタジオコース
傾向と対策（模擬試験）	10月26日（日）

['98年度学校案内書無料送付中!]
※特待生入学願書受付11月1日より

当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、
フリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル]　0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-10DPS

バンタン電脳情報学院



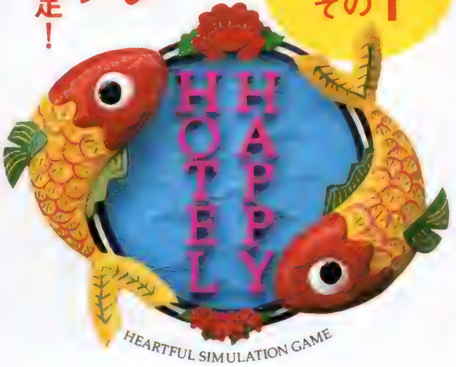
PlayStation

私はチョット美人ですが、このゲームはおすすめです。

ゴールは、ハッピーなのです。
シミュレーションゲームの新方向。

ハッピーホテル

11月27日発売予定！



ハッピーホテルのみどころ その1

あなた専属の超美人秘書から、レストランにくるお客さんまで、ゲームの中でみんなの本音をきくことができます。

ホテルの支配人であるあなたは、すべての客室や自分の設置した施設に自由に入っていき、スタッフやゲストの声を直接聞くことができるのです！ また、上海の街に住む、ホテルの賛成派や反対派、情報通の人などを訪ねていくことも自由自在。登場人物たちの心の声によ〜く耳を傾けて、シアワセなホテル経営を目指しましょう！

支配人のあなたには、時にはキビシイ忠告もありますが、しっかりと耳を傾けることが大切。

「ハッピーホテル」は、ただ経営規模を大きくするだけが目的のシミュレーションゲームとはちがいます。上海の人々との交流を深めながらみんなをハッピーにできるホテルをつくるのが目的。緊張感とシアワセ感の両方を満喫できる新方向のゲームです。

● ©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元：東映ビデオ(株)/(株)東北新社●販売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba
"PS"マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
東映ビデオ株式会社 TOHOKUSHINSHA

郵　便　は　が　き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00

018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-10DPS

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

フリガナ	
住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　－
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県　市 私　都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

入試説明会 ［　月　日　時希望］

当学院の入学試験制度から試験の内容・倍率まで細かくレクチャーします。もちろん、コースの説明やカリキュラムを始め、就職状況に至るまで専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、校舎見学も兼ねてこの機会を利用して下さい(所要時間:約2時間)。ご希望の方は開催期間中の希望日時を記入して下さい。

体験入学 ［　コース希望］

1.ゲーム企画・シナリオ、2.ゲームグラフィック、3.ゲームプログラム、4.ゲームサウンド、5.デジタルグラフィック、6.コンピュータアニメーション、7.映像、デジタルサウンド(8.DTM、9.DJ)の9コースです。参加希望の方は右の欄にご希望のコース番号を記入して下さい。

模擬試験 ［・希望する　・希望しない］

一般入学試験対応の模擬試験です。試験は一般入学試験5科目のうち4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します(A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます)。仮に成績が悪くても本試験時の参考には一切しませんし、何度でも受験できますから、試験傾向を知るには絶好の機会です。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクト	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピューターアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒(　　) TEL(　　)　－
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 立 / 私 都　学年　年　在学中・中退・卒業

ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
PlayStation
1997 12.4 発売予定
ゲーム業界経験バイブル! 作って売って100万本!!
NEW
NEW
標準価格 6,800円 (税別)
GMF
発売元・販売元 GMF
GMFユーザーサポート [月曜日~金曜日(祝・祭日を除く) 10:00~17:00]
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号ビルディンス石村 TEL.03-3257-2380
Illustration by 藤岡 勝利
JANコード：
49-47709-70614-6
©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
DARE【デア】
【動詞】
思い切って～する、
あえて～する、～する勇気がある
DARE DEVIL【デアデビル】
【形容詞・名詞】
無鉄砲（なヒト）、命知らず（のヒト）、恐れ知らず（のヒト）、がむしゃら（なヒト）
DARE DEVIL DERBY 3D【デアデビルダービー】
【名詞】
想像を絶するユニークなコースをルール無用で突っ走る超個性派レースゲームのこと。
《※関連語：FUNNY＝ヘンテコな、おかしな、おもしろい》
コイツらがDARE DEVILだ!!
なんだこりゃ～!?なコース満載!!
ぶっつけろ!けちらせ!デアデビル!
なんと最大8人までプレイ可*
*マルチタップ使用時
プレイ人数1～8人（マルチタップ対応）
デアデビル ダービー
1997年11月27日発売予定
予定価格：¥5,800（税別）
Harvest one
株式会社ハーベストワン
〒103 東京都中央区日本橋浜町1-6-8
TEL.03-3863-5786
Published by HARVEST ONE ©1997 Four Winds Software Inc. ©1997 Mindscape,Inc. All rights reserved.
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

放課後恋愛クラブポスターベンダー ゲーマーズ池袋店にて好評稼働中！

好評発売中！ ブロッコリーハイブリッドカードコレクション

BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION

＊トレーディングカードの通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます

Piaキャロットへようこそ!! 全116種1パック10枚入 通販価格1ボックス5850円（本体価格1パック371円）

ラングリッサーI&II&III 全146種1パック10枚入 通販価格1ボックス5400円（本体価格1パック343円）

天地無用! 全149種1パック10枚入 通販価格1ボックス5400円（本体価格1パック343円）

スレイヤーズ 全149種1パック10枚入 通販価格1ボックス5400円（本体価格1パック343円）

きゃんきゃんバニー 全144種1パック10枚入 通販価格1ボックス5850円（本体価格1パック371円）

ファルコムコレクションVol.1 全149種1パック10枚入 通販価格1ボックス5400円（本体価格1パック343円）

大切なコレクションの保管にはコレだ！

F＆Cオフィシャルカードホルダー
本体価格1500円通販価格1600円

メタリックでシリアルナンバー入り！
ブロッコリーハイブリッドテレカコレクション
本体価格各2000円
通販価格各2100円
特製ケースに入ってる！

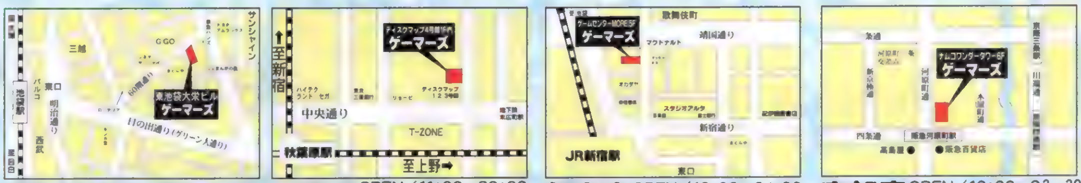
G-ダライアス／全2種　バーチャコール／全3種

きゃんきゃんバニー／全3種　アイドル雀士スーチーパイ／全3種

その他の商品

- ハイブリッドテレカコレクション
  ラングリッサー全3種　各2100円
  闘姫伝承全1種　2100円
  デッドオアアライブ全1種　2100円
- 悠久幻想曲クリアファイル全3種類　各360円
- トゥルーラブストーリートレーディングカード（発売元アスペクト）1ボックス5250円
- 放課後恋愛クラブテレホンカード 全12種　各1200円
- 放課後恋愛クラブポストカードセット 5種1組　360円
- サイキックフォースオリジナルドラマCD ~WISH YOU WERE HERE~1980円

ゲームのことなら何でもおまかせ！ゲーマーズ 年中無休



池袋店 OPEN／11:00~21:00 TEL／03-3985-3232 豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

秋葉原店 OPEN／11:00~20:00（日 祝11:00~19:00） TEL／03-3252-9600 千代田区外神田3-15-5 MNビル ディスクマップ4号館1F

新宿店 OPEN／12:00~21:00 TEL／03-3225-5996 新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンタ MORE5F

京都店 OPEN／10:00~23:30 TEL／075-255-1770 京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

©TAITO CORPORARION 1997
©JALECO LTD.
©1997Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd.
©1997FAIRYTALE / F&C Co.,Ltd.
©AIC/PIONEER LDC,INC. ©AIC/天地無用!劇場版製作委員会
©NCS 1997　©FALCOM
©1995.1996.1997 神坂一・あらいずみるい／「スレイヤーズ」製作委員会

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

PlayStation
SEGASATURN
幕末動乱の時代に終止符を…。
草莽の志士か、忠義の幕臣か。
幕末の英雄たちになりかわり、
歴史を動かす。登場人物は総勢五百名。
歴史イベント総数百五十以上。
さまざまな主義・主張が交錯する混乱期に、
みずからの思想で全国七十五藩を一つにまとめあげる。
最新兵器や海軍力で圧倒するか、
言論をもって相手を説得するか。
歴史のゆくすえは、今、あなたにゆだねられた…。
坂本竜馬
維新開国
ジャンル：幕末シミュレーション
プレイステーション版12月発売予定・セガサターン版1月発売予定
標準価格 ¥4,800(税抜)
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド 〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ホームページアドレス http://www.kid-game.com
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり/SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ・エンタテインメントの商標です。

▶今回もとっておきの情報をお届けするぞ!

電撃NEWS STAION Biweekly Vol.57

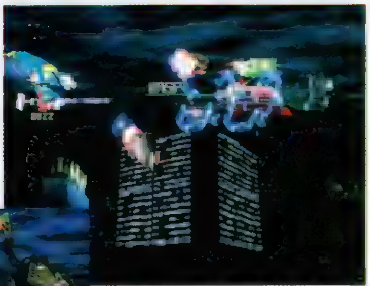
キャンペーン PSソフトを買うと先着5万名様に!!

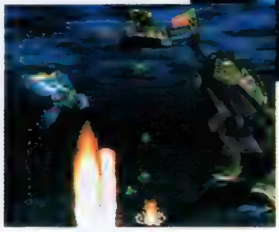
『アインハンダー』体験版プレゼントキャンペーン

10月30日から全国のデジキューブ提携コンビニエンスストアで開始されるぞ!!

いつでも気軽にソフトが購入できることで好評のデジキューブが、10月30日からお得なプレゼントキャンペーンを実施するぞ。プレゼントの賞品は、なんとスクウェアから11月20日に発売予定のＳＴＧ『アインハンダー』の体験版ＣＤ－ＲＯＭなのだ。キャンペーンの内容は、デジキューブ提携のコンビニエンスストア（セブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー）の店頭にて、プレイステーション用のソフトを購入すると、『アインハンダー』体験版がもらえるというもの。このキャンペーンは、先着５万名様までとなっていて、なくなりしだい終了となるので、ぜひ体験版が欲しいというキミはこの機会を逃さないようにしよう。10月30日に購入するソフトを今から考えておくといいかもよ。ちなみに、この『アインハンダー』は、西暦2245年の未来、地球の支配権をめぐって月面国家セレーネと地球を統括する帝国ゾードムとの熾烈な戦争が舞台となる横スクロールＳＴＧ。シューティングものはチョット苦手で今まで買ったことがないんだけど、何となく気になるんだよねという人は、これを機会に１度〝体験〟してみるのはどう？

▶ドイツ語で〝1本の腕〟という意味のタイトルを表しているジャケットイラスト。





▲敵を撃破して、ガンポッドと呼ばれる武器を奪い、自機のアームに装備するのだ！
◀横スクロールＳＴＧとは言っても、奥行きを感じさせる画面効果などの３Ｄ演出も随所に施されているぞ。

新製品 ゲームを簡単切り替え!!

AVセレクター3S

3台のS映像出力機器が簡単に切り替えられる!!

多彩な周辺機器で有名なホリ電機から、３台のＳ映像出力機器の切り替えが簡単にできる、便利なセレクターが発売されるぞ。入力は前面に１つ、背面に２つあり、接続しておけばスイッチを押すだけで瞬時に切り替えが可能なのだ。これさえあれば、ＰＳやＳＳなど複数のゲーム機で遊んでいるキミも、ケーブルを抜き差しするわずらわしさナシでゲームが楽しめるぞ。もちろんゲーム機以外にもＳ映像出力が可能なら、ビデオデッキも接続できる。大きさは幅168mm、奥行き103mm、高さ36.5mmのコンパクトサイズ。付属品として1.5メートルのＳ端子ケーブルが付いているので、まだＳ映像でプレイしたことがない人でも安心して購入できるぞ。価格の安さも魅力的だね。

▶前面にある３つのスイッチで選択するだけで簡単に入力の切り替えができる。◎「ＡＶセレクター３Ｓ」発売日：10月16日／価格：¥2,500（税別）／発売元：ホリ電機

キャンペーン 王国人生をバックアップ!

ワールドネバーランド～オルルド王国物語～

「オルルド王国」開国記念2大特典キャンペーン

リバーヒルソフトから10月23日発売予定のPSソフト「ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～」のキャンペーンが実施されるぞ。このキャンペーンは２つの特典があって、両方とも発売日からスタートされるのだ。まず、その１として初回生産分購入者に、もれなく特製オルルド王国Ｂ２ポスターがプレゼントされる。購入の際は、このキャンペーンを行っていないPS取扱店もあることに注意しよう。そしてその２は、キミの王国人生を１年間バックアップしてくれるパグウェル保証制度加入権だ。ソフトに入っているアンケートハガキに必要事項を記入して応募すると、オルルド王国への移住証明になる「オルルドグリーンカード」と、４回発行が予定されている「オルルド王国ニュース」が発送されてくるぞ。さらに抽選で、スペシャルデータの入ったメモリーカードが400名に当たる。なお、この応募のしめ切りは、98年10月23日の消印有効だぞ。

▲オルルド王国の住人となって暮らしていく、自由度の高いSLG。暮らし方がいろいろなぶん、王国ニュースの情報は欲しいよね。

試写会
あの"モスラ"が水中で大激闘

モスラ2 海底の大決戦

ペアで25組、合計50名様を「モスラ2」の映画試写会にご招待!

あの〝モスラ〟がスクリーンに再び帰ってくる！ 12月13日から全国東宝系劇場にて公開される「モスラ２ 海底の大決戦」。今回は前作で誕生した〝モスラ〟がさらなる成長をとげ、海を舞台に怪獣〝ダガーラ〟と激闘を繰り広げるのだ。水中での戦いが唯一の弱点という〝モスラ〟が見せる奇跡の大変身は、絶対に見逃せないぞ。この映画の公開に先だって、東京・銀座ガスホールにて11月22日（土）に行われる映画試写会へ、25組50名様を招待するぞ（開場は午後１時30分、上映開始は午後２時）。応募方法は官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、223ページに載っている、おたよりのあて先の「モスラ試写会ご招待」係まで送るだけでＯＫ。しめ切りは10月23日の消印有効。なお、当選者は招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。

▲大空を優雅に飛行する〝モスラ〟。今回は、妖精の乗り物である小型モスラ（翼長30センチ）も登場するらしいぞ。
◀〝モスラ〟の鱗粉攻撃が〝ダガーラ〟を襲う。地上ではやはり〝モスラ〟がだんぜん有利なのだが……。

新製品
PSがワープロに大変身!!

プレイステーション用「ワープロセット」

PSを使って手紙や年賀状がどんどん書けちゃうワープロセットが登場!!

あの光栄から、ＰＳで手紙や案内状が作れてしまうワープロソフトが高画質カラープリンタとセットで発売されるぞ。お知らせや年賀状など用途に応じた参考文例を約80種類も備えていて、名前や日時、季節などの簡単な条件を入力するだけで、自動的に文章作成してくれるインテリジェント文書作成機能を搭載しているのだ。書体は明朝体、ゴシック体、行書体の３種類が用意されていて、コントローラでも入力可能（専用キーボードも現在開発が進められている）。また、イラストも年賀状用のほかに『信長』や『アンジェリーク』などの光栄を代表するゲームや『ときめきメモリアル』などの人気ゲームのイラストデータが600以上も付属している。さらにビデオキャプチャ対応版は、デジタルカメラやビデオからも自由に映像が取り込めるので、自分の好みでいろいろな文書が作成できるのだ。

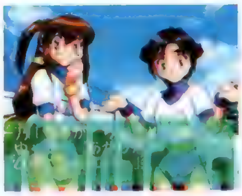
▲◎プレイステーション用「ワープロセット」発売日：11月上旬／価格：¥29,800（税別）◎「ビデオキャプチャ対応版」発売日：11月上旬／価格：¥36,800（税別）／発売元：光栄（お問い合わせ先：045-561-6861）

イベント
「大運動会」「エルハザード２」を上映!

パイオニアLDC '97秋のOVAイベント

ハガキで応募して「パイオニアLDC '97秋のOVAイベント」に参加しよう!

「大運動会」のTVアニメ化決定と「神秘の世界エルハザード２」のシリーズ完結を記念して、パイオニアLDC主催によるイベントが行われるぞ。内容は10月25日発売の「大運動会」第３巻と「神秘の世界エルハザード２」第４巻の上映、ゲスト声優陣によるアトラクションやライブなどが予定されているのだ。出演予定のゲストは「大運動会」から夏樹リオさん・川上とも子さん・阪口あやさん他、「エルハザード２」からは岩永哲哉さん・置鮎龍太郎さん・柊美冬さん・小桜エツ子さんなど。このイベントに参加希望の方は往復ハガキに住所・氏名・年齢と希望会場を明記して、右のあて先まで応募しよう。抽選の上、当選者には入場整理券が送られてくるぞ。



◀12月にはインクリメントPからPSソフトも発売される「大運動会」。

東京 会場：10月25日（土）	銀座ヤマハホール	しめ切りは10月15日必着
名古屋会場：11月１日（土）	東別院青少年会館	しめ切りは10月22日必着
大阪 会場：11月９日（日）	大阪国際交流センター	しめ切りは10月30日必着

※開演時間は送られてくる入場整理券で確認してください。
あて先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 パイオニアLDC映画制作２課 「'97秋のOVAイベント」係

PlayStation
DTL-H2010A対応グラフィックツール
PS GIGA PAINT
PS GIGA Paint
パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE INC.
TEL.03-3798-2760/FAX.03-3798-2286
"PS"及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ラジオ
『プリズムコート』がラジオドラマに!!
ラジオドラマ「プリズムコート」

豪華声優陣による『プリズムコート』のラジオドラマがスタート!

ＦＰＳ（富士通パソコンシステムズ）から１月に発売予定のＰＳソフト『プリズムコート』。このゲームのラジオドラマが、現在東海ラジオで毎週木曜日（24：30〜25：00）に放送中の番組「延年＆留美の寸止めラジオ」内にて、10月30日からスタートするぞ。そのラジオドラマの収録が、９月26日に東京・アバコクリエイティブスタジオにて行われたのだ。スタジオには主役の京極ナツキを担当する長沢美樹さんをはじめ、冬馬由美さん、水沢潤さん、荒木香恵さん、丹下桜さん、久川綾さんなどの豪華な声優陣が集合。声優さんたちの楽しげな雰囲気からも、このドラマの収録が順調に行われていることがわかったぞ。早く聴いてみたいけど、東海ラジオは中部地方でしか放送されないよ、とお嘆きのアナタ。実はそんなこともあろうかと、このラジオドラマのＣＤが、11月25日に発売されることも決まっているのだ。ご安心を。

▶メインキャラの声を担当している声優さんたちがずらりと勢ぞろいした。

▲笹沢早苗役の丹下桜さん（左）と岡嶋あかり役の荒木香恵さん。ご覧の通り、撮影会とインタビューは笑顔のたえない和やかな雰囲気で進行した。

トピック
ホームページ情報
ときめきメモリアル2（仮）

『ときめき2』の情報は、直接開発者のページで

ファンならすでに知っていると思うけど、KCE東京のホームページには「ときめき」のゲームデザイナー・立石流牙氏の「放課後の掲示板」というコーナーがある。現在連載５回目だが、９月22日〜30日の期間限定で右の写真が公開されたぞ。この女の子は、以前インタビューのときに立石氏が語っていた、「２」に登場する他校生なのだ。詳しくは次号の「ノンストップ〜」内で掲載予定。ちなみにURLは、「http://www.konami.co.jp/kcet/」だぞ。

▲残念ながら画像には加工がなされていて、ハッキリと見ることはできない。でも制服の形状や髪型などは判別可能だぞ。

ブック
ゲームロボ集結!!
ゲームロボット大事典

ゲームロボットファン涙の大事典が登場した!!

ファミリーコンピュータから現在のPS、SSにいたるまで、145タイトルのゲームに登場する372体のロボットを紹介している大事典。それぞれのロボットについての設定原画やイメージイラスト、スペックデータ、登場するゲームの世界観やストーリー、そしてゲーム自体の仕様までも、年代順に詳しく紹介しているのだ。シリーズものロボットの変遷や、ゲームオリジナルロボットをさらに詳しく知りたい人のためのコラム集などの内容も充実しているぞ。

▲372体のロボットが収録されている。◎「ゲームロボット大事典」発売中／価格：¥2,000（税別）／発売元：光栄

CD
デジグルーブ第2弾
ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス

今度の「ゼビウス」はUKテクノリミックス!

「ゼビウス３Ｄ／Ｇ＋」のテクノリミックスアルバムが、ナムコデジグルーブシリーズの第２弾として発売されるぞ。このアルバムのリミックスを手がけたのは、現在のテクノシーンで活躍している海外リミクサー５組と、ナムコサウンドチームから選抜された３名。中でもUKテクノの巨匠といわれるカスパー・パウンドらが参加していることは、大きな注目点。また、レコーディングをロンドンで行ったりと、リミックスアルバムとしては最高のこだわりとデキになっていることは間違いないぞ。

▶ナムコデジグルーブ「ゼビウス３Ｄ／Ｇ＋ テクノマニアックス」発売日：10月17日／価格：¥2,854（税込）／発売元：ポニーキャニオン

CD
アニメ主題歌CD
フォーチュン・クエストＬ

アニメ主題歌のシングルCDが発売されるぞ!

いよいよ10月18日から毎日放送にて「フォーチュン・クエストＬ」のタイトルでアニメがスタートする「新フォーチュン・クエスト」（関西のみの放映で25：35〜26：05／全26話）。このアニメのオープニングとエンディングの主題歌がカップリングされたシングルＣＤが、10月22日に発売されるぞ。歌を歌っているのは18歳の女子大生デュオ"sus４"。彼女たちの歌声は、まるで聖歌でも聴いているような気分にひたれるほど澄んでいるのだ。

▶サントラＣＤも年内発売を目指して制作中。◎「フォーチュン・クエストＬ」発売日：10月22日／価格：¥1,020（税込）／発売元：日本クラウン

電撃NEWSフラッシュ!

「ロックマン大大博覧会」が開催されるぞ!!

11月９日、東京ドームのプリズムホールにて、カプコン主催の「ロックマン大大博覧会」が開催されるぞ。「ロックマン」といえば、10年前のファミコン用ソフトの発売以来、高い人気を維持しているタイトル。このイベントは、昨年の12月17日からいろいろな催しを行ってきた「ロックマン10thアニバーサリー」の集大成となっていて、ロックマンファンの思い出に残るような企画が盛りだくさん。予定されているイベントは、「ロックマン」の10歳誕生日をみんなで祝うバースデーセレモニーやミニコンサートなどのステージイベント、シリーズのヒストリーパネルや原画、アニメセル画を展示したロックマンギャラリーなど。さらに12月発売予定の「ロックマンDASH」がいち早くプレイできるプレイゾーンや「ロックマン」グッズを販売するショップも出店される。イベントには誰でも参加できるけど（入場無料）特別招待券を持っていると帰りぎわにステキな"おみやげ"がもらえるのだ。招待券を希望する人は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記して、〒530-91 大阪中央郵便局留ロックマン事務局 招待券希望係まで送ろう（10月25日消印有効）。抽選で3000名に招待券が当たるぞ。

「トゥルー・ラブストーリー」のアクセサリー集

アスキーの人気タイトル「トゥルー・ラブストーリー」のアクセサリー集CD－ROMが発売されたぞ。カレンダーやメモ帳、デスクトップテーマ、スクリーンセーバーほか、壁紙集などが豊富にはいっているのだ。動作環境は、本体メモリ16MB以上、ＣＰＵi486SX33MHz以上、空きハードディスク25MB以上でWindows95日本語版が動作する機種。モニターは640×480ドット以上、音源はWindows対応の音源及び、WAVファイル再生ドライバーが必要で、CD－ROMドライブは倍速以上。なお、デスクトップテーマを利用するには、MicrosoftPlus！が必要だぞ。価格は税別で4,800円だ。

イラスト／
あなたはだんだん……
CD-ROM付きの
雑誌が欲しくなる……
欲しくなったら電撃プレイステーション増刊
電撃PlayStationD4は
¥980・10月15日発売です
体験版をプレイしたせいでついついゲームを買ってしまった……
なんて声が全国の読者様から届いております。え？　私ですか？
秋ですねぇ……こんにちは、電撃プレイステーションD4です。
今回の内容は……
体験版：『メルティランサーRe-Inforce』『ブラッディロア』
『こみゅにてぃぽむ』『どきどきシャッターチャンス』
ムービー：『パラサイト・イヴ』『クライムクラッカーズ2』
『大運動会』『重装機兵ヴァルケン2』『パワードール2』
この他にも当然、各種データベース、難解クイズ、表紙パズルetc
ますます内容充実でお送りする次第であります！

テストより、電撃。

カンゲキの嵐、! キミに襲来。

ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌

電撃PlayStation

隔週金曜日発売

オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

毎月8日発売

早い! 熱い! 最強のサターン誌

電撃SEGA SATURN

隔週金曜日発売

究極マシン対応! 究極のゲームマガジン

電撃NINTENDO64

毎月21日発売

美少女&キャラクター満載! フルアニメーションゲームマガジン!!

電撃G's マガジン

毎月30日発売

発行●メディアワークス
発売●主婦の友社

http://www.mediaworks.co.jp/

お問い合わせ…03・5280・7550(主婦の友社営業部)

ちづるの電撃レポート ――『電撃王』11月号(10/8発売)

ドカ～ンと大特集は、業界をリードする10人が占う「1998年大予測」竹井正樹v.s.あかほりさとる他、スッゴイ対談が5連発もあるんだって 第2特集は、ゲーム業界入り㊙テクを徹底レポートした「ゲーム業界の扉を開け!」もう買うっきゃないって!

ゲーム雑誌は
電撃
がまんするより、やっちゃえ！やっちゃえ！
ちづるが応援するからね。

願いはとどく、それが僕の真実だから…。
PlayStation
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
完結編「そして、明日へ」
価格未定 CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
12月下旬発売予定
CD-ROM2枚組 価格5,800円(税抜)
●音楽CD発売決定 ●小説化(前・後編)決定
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL.03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESAの会員です
■アニメーター・グラフィックデザイナー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

次号予告

Next Issue

次号は、電撃だからこその究極のGゲーム総力特集!! 独占スクープから徹底攻略までGのすべてがわかる!!

究極のG大特集が目玉のVol.59だが、それだけで終わらないのが電撃PS! いつものように期待の大作RPGの続報や空前絶後の総力攻略など、G以外のゲームも完全サポートだ!!

●Coming Soon!

フロントミッションセカンド／ティルズオブデスティニー／ノエル～ラ・ネージュ／悠久幻想曲2……………ほか

電撃PlayStation Vol.59は10月31日(金)発売

表紙イラスト●ファイナルファンタジーVIIインターナショナル ©スクウェア
イラストレーション／伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

超話題作『パラサイト・イヴ』のスピーディ&ド迫力ムービーをD4で体感!! 体験版も『メルティRF』『ブラッディロア』など、超豪華。ゲームの秋には絶対オススメです。

電撃PlayStation D4 次号D4は、10月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.57

1997年10月31日発行　第3巻　第21号　通巻53号

■発行人　染谷惠司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、井口豪
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

AD INDEX

アクセラ……150・151・152・153・154
アスキー……4・5
アテナ……206・207
エクシング……表4
キッド……215
光栄……181・182・183・184・185・186
GMF……212
スクウェア……38・39・40・41
ゼスト 出版事業部……124
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・78・79・80・81・82
タカラ……8
デジキューブ……43
東京ゲームデザイナー学院……125
東北新社……211
ナインライブス……208・209
日本一ソフトウェア……114
日本システム……44
ハーベストワン……213
パイオニアLDC……148・149
パンサーソフトウェア……218
バンダイ……6・7
バンタン電脳情報学院……210
ビクター インタラクティブ ソフトウェア……226・表3
ビング……222
フィルインカフェ……203
ブロッコリー……214
ポニーキャニオン……42
毎日コミュニケーションズ……100・101
メディアワークス……103
代々木アニメーション学院……102

ゲーム雑誌は電撃だ!
電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●10月発売のソフト

1	9日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
2	9日	スペクトラルフォース初回限定BOX	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
3	9日	アイマックス将棋Ⅱ	アイマックス	¥6800予定/TBL	109
4	9日	パワーステークスGrade 1	アクエス	¥4800/ETC	195
5	9日	情熱★熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記~	アスミック	¥5800/SLG	
6	9日	黒の剣	シーディープロス	¥5800/RPG	109
7	9日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800予定/RCG	176
8	9日	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800/PZG	109
9	9日	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	¥6200/AVG	109
10	16日	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥5500/SLG	195
11	16日	MOON	アスキー	¥5800/RPG	72
12	16日	イバラード~ラピュタの孵る街~	システムサコム/テレビ朝日	¥5800/AVG	
13	16日	競馬最勝の法則'97 Vol.Ⅱ To HIT!	シャングリ・ラ	¥5700/ETC	
14	16日	卒業 Vacation	毎日コミュニケーションズ	¥5800/SLG	
15	23日	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800/STG	
16	23日	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800/対戦ACT	68
17	23日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800/TBL	
18	23日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH	ケイエスエス	¥5800/SLG	
19	23日	DEADLY SKIES(デッドリースカイ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/STG	
20	23日	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800/ACT	192
21	23日	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800/SPG	
22	23日	どきどきシャッターチャンス ~恋のパズルを組み立てて~	日本一ソフトウェア	¥5800/PZG	178
23	23日	BALL BLAZER Champions ボールブレイザー	BPS	¥4800/SPG	
24	23日	ワールド・ネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	¥5800/SLG	
25	30日	スタースイープ	アクセラ	¥5800/PZG	
26	30日	マジカルドロップⅢ~よくばり特大号!~	データイースト	¥5800/PZG	191
27	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	¥5800/ETC	
28	30日	ナムコミュージアムアンコール(初回特典スペシャルBOX)	ナムコ	¥5800/ETC	
29	30日	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定/SLG	200
30	30日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	
31	中旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	
32	中旬	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	
33	下旬	Parlor! PRO2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200予定/SLG	
34	10月	トリパズ △	サントス	¥4800/PZG	199
35	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800/ACT	
36	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800/ACT	

●11月発売のソフト

37	6日	10101 "WILL" The Starship	サンテックジャパン	¥5800予定/A・RPG	
38	6日	グランストリーム伝紀	SCEI	¥5800/A・RPG	
39	6日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定/ACT	26
40	6日	パズルボブル3DX	タイトー	¥4800/PZG	
41	6日	ブラッディロア	ハドソン	¥5800/対戦ACT	188
42	6日	ツタンカーメンの謎~アンク~	レイ	¥6800/AVG	
43	7日	i miss you.(Disc Station別冊)	コンパイル	¥1980/ETC	
44	13日	パワードール2	アスキー	¥6800/SLG	
45	13日	アザーライフ アザードリームス	コナミ	¥5800予定/A・RPG	98
46	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
47	13日	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	¥5800/ETC	
48	13日	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800/SLG	
49	20日	アイルトン・セナ カート・デュエル2	ギャップス	¥5800/RCG	
50	20日	ソウルマスター	光栄	¥5800/TBL	200
51	20日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.1~(仮)	コナミ	¥4800予定/ETC	196
52	20日	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定/STG	
53	20日	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP ハイパーヒート	ジャレコ	¥5800/SLG	187
54	20日	アインハンダー	スクウェア	¥5800/STG	
55	20日	まじかるで~と ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800/TBL	
56	20日	セロファ~ンズ	ナインライブス	¥4200/ETC	
57	20日	NOëL ~The Best~	パイオニアLDC	¥2800/ETC	
58	20日	マッドパニックコースター	博報堂	¥4800/ACT	
59	[illegible]	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ソフト	¥[illegible] BEST SPG	
60	20日	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800/RPG	
61	27日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800/STG	
62	27日	アサンシア~魔杖の呪縛~	エクシングエンタテイメント	¥5800/S・RPG	
63	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800予定/STG	
64	27日	GUNTU	エレクトロコイン ジャパン	¥5800/???	199
65	27日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800/SLG	
66	27日	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	¥5800/S・RPG	90
67	27日	信長の野望 将星録	光栄	¥9800/SLG	193
68	27日	あいたくて…~your smiles in my heart~ おろしたてのダイアリー	コナミ	未定/SLG	
69	27日	ミッドナイトラン ~ロードファイター2~	コナミ	¥5800予定/RCG	
70	27日	ガジェット ―パスト・アズ・フューチャー―	シナジー幾何学	¥5800/AVG	
71	27日	クライムクラッカーズ2	SCEI	¥5800/RPG	
72	27日	ファーランドストーリー 四つの封印	テイジイエル	¥6800/S・RPG	
73	27日	HAPPY HOTEL	東映ビデオ/東北新社	¥5800/SLG	
74	27日	デアデビル ダービー (Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	¥5800/RCG	
75	27日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥4800/TBL	
76	下旬	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800/ACT	198
77	下旬	グランツーリスモ	SCEI	¥5800/RCG	156
78	11月	ウォークラフトⅡ:ダーク・サーガ	EAV	¥5800/SLG	
79	11月	CALCOLO!~カルコロ!おちものシューティング~	クレフインベンション	¥4800/PZG	
80	11月	ワープロセット	光栄	¥29800/ETC	
81	11月	ワープロセット ビデオキャプチャ対応版	光栄	¥36800/ETC	
82	11月	ぷよぷよSUN 決定盤	コンパイル	¥4800/PZG	
83	11月	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	¥5800予定/ETC	
84	11月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
85	11月	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800/TBL	
86	11月	伸縮対戦it's a のに~!	TMF	¥4800/PZG	
87	11月	ギャロップレーサー2	テクモ	¥5800予定/RCG	
88	11月	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800/AVG	
89	11月	にゃんとワンダフル	バンプレスト	¥[illegible] BEST SLG	
90	11月	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800/ETC	
91	11月	ドラゴンビート	マップジャパン	¥5800/ETC	

●秋予定のソフト

92	秋	天仙娘々~劇場版~	未定	未定/ETC	
93	秋	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
94	秋	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥2980/ETC	
95	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/SLG	
96	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	

●12月発売のソフト

97	4日	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800/SLG	14
98	4日	エージェント・アームストロング~秘密指令大作戦~	ウイネット	¥4800/ACT	
99	4日	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800/AVG	
100	4日	平成棋院	ゲームバンク	¥7800予定/TBL	
101	4日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800/SLG	
102	4日	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定/ACT	
103	4日	サイドバイサイドスペシャル	タイトー	¥5800/RCG	
104	4日	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	フロム・ソフトウェア	¥4800/ACT	
105	11日	マリア~君たちが生まれた理由(ワケ)~	アクセラ	¥6800/AVG	22
106	11日	トゥルー・ラブストーリー~ Remember My Heart ~	アスキー	¥3800/SLG	
107	11日	実況Jリーグ ウイニング イレブン3	コナミ	¥5800予定/SPG	190
108	11日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	¥5800予定/SLG	
109	11日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	¥6800予定/SLG	
110	18日	維新の嵐	光栄	¥6800/S・RPG	
111	18日	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	¥5800予定/SPG	201
112	18日	ゼノギアス	スクウェア	未定/RPG	94
113	18日	電車でGO!	タイトー	¥5800/SLG	
114	18日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800/ACT	
115	18日	学校をつくろう!!	ビクターソフト	¥5800予定/SLG	201
116	18日	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800/ETC	
117	21日	ダービーマネジメント(仮)	ケイエスエス	¥5800予定/SLG	
118	24日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCEI	¥2000/ETC	
119	24日	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.2	SCEI	¥2000/ETC	
120	25日	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	¥5800/対戦ACT	
121	25日	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	データイースト	¥5800/STG	
122	上旬	オレっ! トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800/ACT	
123	上旬	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800/RCG	
124	上旬	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	
125	中旬	気まぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	アクセラ	¥5800/TBL	166
126	中旬	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定/SLG	
127	12月	A5 A列車でいこう5	アートディンク	¥6800/SLG	
128	12月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定/RPG	24
129	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800/TBL	
130	12月	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800/ETC	
131	12月	スノーブレイク	アトラス	¥5800/SPG	201
132	12月	バトルアスリーテス 大運動会	インクリメントP	¥5800/SLG	
133	12月	プリズナー オブ アイス	エクシングエンタテイメント	¥5800予定/AVG	
134	12月	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	¥7900/AVG	
135	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800/RCG	
136	12月	ロックマンDASH	カプコン	¥5800/A・RPG	
137	12月	坂本竜馬・維新開国	キッド	未定/SLG	199
138	12月	テナントウォーズ	キッド	¥5800/???	
139	12月	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ゲームバンク	¥5500予定/ACT	
140	12月	AI将棋2	ゲームバンク	¥5800予定/TBL	
141	12月	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定/ETC	
142	12月	幻世虚構 精霊機導弾	SCEI	¥5800/STG	197
143	12月	るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―十勇士陰謀編	SCEI	未定/RPG	
144	12月	チョロQジェット レインボーウイングス	タカラ	¥5800/ACT	
145	12月	ツアーパーティ	タカラ	¥5800/TBL	
146	12月	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800/SPG	
147	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定/ETC	
148	12月	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	¥5800予定/対戦ACT	
149	12月	Lomax	トミー	¥4800予定/ACT	199
150	12月	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ~EXTREME SPEED~	バップ	¥5800/RCG	
151	12月	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK(仮)	バップ	¥5800/ETC	
152	12月	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥7800予定/STG	
153	12月	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定/ACT	
154	12月	CRITICAL BLOW	バンプレスト	¥5800予定/対戦ACT	160
155	12月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800/TBL	
156	12月	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	201
157	12月	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	未定/PZG	
158	12月	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定/ACT	
159	12月	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	¥6800/RPG	
160	12月	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	未定/AVG	

●97年内予定のソフト

161	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定/ETC	201
162	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
163	97年	ツインビーRPG	コナミ	未定/RPG	
164	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム/グループ・タック	未定/ETC	
165	97年	エスケイパー	SME	未定/AVG	
166	97年	風のクロノア door to phamtomile	ナムコ	未定/ACT	170
167	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定/RPG	
168	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
169	97年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~	ピング	未定/SLG	172

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザ・ベスト ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
170	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	

●98年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
171	10日	グルーヴ地獄V	キューン・ソニーレコード	未定/???	
172	14日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定/RCG	
173	15日	エクサレギウス	イマディオ	¥5800/SLG	189
174	22日	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	
175	22日	トゥームレイダー 2	ビクターソフト	¥5800予定/AVG	
176	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定/SLG	
177	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800/???	
178	1月	R-TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定/STG	
179	1月	なけっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	未定/ACT	
180	1月	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定/SLG	
181	1月	バイオハザード 2	カプコン	未定/AVG	
182	1月	ロスト チルドレン	ゲームバンク	¥5800/AVG	
183	1月	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	199
184	1月	キョロちゃんの大冒険(仮)	トミー	¥5800/ACT	
185	1月	REAL ROBOTS FINAL ATTACK	バンプレスト	¥6800予定/STG	10
186	1月	プリズムコート	FPS	¥5800/SLG	
187	1月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800/STG	197
188	1月	オーバーブラッド 2	リバーヒルソフト	未定/AVG	

●98年2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
189	5日	ユニバーサル　ナッツ	レイ・アップ	¥5800/AVG	
190	26日	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	翔泳社	¥5800/???	
191	2月	激突II　スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800予定/SPG	
192	2月	ブリガンダイン―幻想大陸戦記―	イースリースタッフ	¥5800予定/S・RPG	96
193	2月	ラヴェイジ　ディー・シー・エックス	ウイネット	¥5800/STG	
194	2月	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800/ETC	
195	2月	The Legend Of Heroes Ⅲ　白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定/RPG	
196	2月	Project-V 6 (仮)	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800/SLG	
197	2月	桃太郎電鉄 7	ハドソン	未定/TBL	174

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
198	冬	火星物語	アスキー	未定/RPG	
199	冬	LSD	アスミック	未定/???	
200	冬	東京魔人学園　剣風帖(仮)	アスミック	未定/AVG	201
201	冬	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	
202	冬	トランスポートタイクーン 3D　めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
203	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
204	冬	イイナ	イマジニア	未定/SLG	
205	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
206	冬	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800予定/RCG	
207	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定/SLG	
208	冬	サイバーボッツ　~フルメタル　マッドネス~	カプコン	¥5800/対戦ACT	
209	冬	宇宙のランデヴー~RAMA~	ゲームバンク	¥6800/AVG	
210	冬	頭文字D(仮)	講談社	未定/RCG	
211	冬	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定/ETC	
212	冬	双界儀	スクウェア	未定/ACT	168
213	冬	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定/RPG	84
214	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定/RPG	
215	冬	クラッシュ・バンディクー 2 (仮)	SCEI	未定/ACT	
216	冬	天誅　立体忍者活劇	SME	未定/AVG	
217	冬	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定/A・RPG	201
218	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	
219	冬	サイドポケット 3	データイースト	¥5800/TBL	
220	冬	NOëL　-La　neige-	パイオニアLDC	未定/ETC	164
221	冬	英雄志願　GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
222	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
223	冬	将棋最強 2 (仮)	魔法	未定/TBL	

●98年3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
224	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定/TBL	
225	3月	ADVANCED V.G.2(仮)	テイジイエル	¥5800/対戦ACT	
226	3月	天使同盟(仮)	テイジイエル	¥5800/S・RPG	
227	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定/ACT	
228	3月	新日本プロレスリング　闘魂烈伝 3	トミー	未定/SPG	

●98年4月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
229	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説 I & 2　ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定/RPG	
230	4月	Go!Go!ターボKIDS	テイジイエル	¥5800/RCG	
231	4月	探偵神宮寺三郎　夢の終わりに	データイースト	未定/AVG	
232	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定/SLG	
233	6月	The Legend Of Heroes Ⅳ　英雄伝説4　紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
234	春	Ash　to　Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
235	春	卒業M	イースリースタッフ	未定/AVG	
236	春	快刀乱麻	イマディオ	未定/SLG	
237	春	ガーディアン　リコール　~守護獣召喚~	エクシングエンタテイメント	未定/S・RPG	
238	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定/対戦ACT	
239	春	僕のプリンセス　迷宮のエフィカス	元気	未定/SLG	
240	春	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定/SLG	
241	春	みつめてナイト	コナミ	未定/SLG	
242	春	あにまるぶり~だ~PSセレクション	J・ウィング	未定/SLG	
243	春	D-O　Single Basketball	ジョルダン	¥5800/SPG	
244	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	未定/ETC	
245	春	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	日本システム	¥6800予定/RPG	
246	春	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800/ACT	
247	春	七英雄物語~レーミリアの奇跡~	バンダイビジュアル	¥5800/S・RPG	
248	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	
249	春	銃夢~火星の記憶	バンプレスト	未定/A・RPG	
250	春	タイムボカンシリーズ　ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定/STG	
251	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800/RPG	
252	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800/SLG	
253	春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定/ACT	
254	春	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	未定/SLG	
255	夏	トゥルー・ラブストーリー 2	アスキー	未定/SLG	
256	夏	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定/AVG	
257	夏	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定/AVG	
258	98年	パラダイスロスト	アスキー	未定/RPG	
259	98年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/STG	
260	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定/STG	
261	98年	Jリーグ　エキサイトステージV 1	エポック社	未定/SPG	
262	98年	ストライク・ジャガー	ギャップス	未定/STG	
263	98年	ARKS1000~めざせ!究極の召喚師~	クレフインベンション	未定/AVG	
264	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
265	98年	卒業Ⅲ~Wedding Bell	小学館プロダクション	未定/SLG	
266	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定/STG	
267	98年	2999年のゲームキッズ	SCEI	未定/ETC	
268	98年	トランスフォーマー　ビーストウォーズ	タカラ	¥5800/ACT	199
269	98年	究極クイズ　こたえてプリーズ	Tears	未定/PZG	
270	98年	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定/AVG	
271	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定/SPG	
272	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定/SPG	
273	98年	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥6500予定/SLG	
274	98年	最終電車	ヴィジット	未定/???	
275	98年	Shadow　Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
276	98年	メルト~フューチャリングエディ by アイアン・メイデン~	マップジャパン	未定/STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	頁
277	未定	ギルティギア	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	
278	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
279	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定/STG	
280	未定	NHL　Breakaway	アクレイムジャパン	未定/SPG	
281	未定	ALL　Star　Baseball	アクレイムジャパン	未定/SPG	
282	未定	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800/STG	
283	未定	ファンタスティックフォー	アクレイムジャパン	¥5800/ACT	
284	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800/SLG	
285	未定	囲碁	アスキー	¥6800/TBL	
286	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定/ETC	
287	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定/RPG	
288	未定	アフレイドギア	アスミック	未定/SLG	
289	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定/AVG	
290	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定/S・RPG	
291	未定	ほのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	
292	未定	SNKファン-CD　餓狼伝説編(仮)	SNK	未定/ETC	
293	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定/対戦ACT	
294	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定/対戦ACT	
295	未定	アストロノーカ	エニックス	未定/SLG	
296	未定	EGGS　OF　STEEL(仮)	エニックス	未定/ACT	
297	未定	スターオーシャン　The Second Story	エニックス	未定/RPG	
298	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/RPG	
299	未定	Bust　A　Move	エニックス	未定/ETC	
300	未定	DEBUT 2 1	NECインターチャネル	未定/SLG	
301	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定/RCG	
302	未定	CHILL	EAV	¥5800/???	
303	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800/SLG	
304	未定	メタルフィスト	EAV	¥5800/???	
305	未定	MOTO　RACER	EAV	未定/RCG	
306	未定	ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	EAV	未定/ACT	
307	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	¥5800/ACT	
308	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
309	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定/STG	
310	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	
311	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800/SPG	
312	未定	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800/STG	
313	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800/対戦ACT	
314	未定	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800/ACT	
315	未定	かっとびチューン	元気	未定/RCG	
316	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定/AVG	
317	未定	ゲーム日本史　~天下人　秀吉と家康~	光栄	¥6800/ETC	
318	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定/ETC	
319	未定	NBAパワーダンカーズ 3	コナミ	未定/SPG	
320	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG	
321	未定	コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	コナミ	¥5800予定/ACT	
322	未定	実況アメリカンベースボール	コナミ	未定/SPG	
323	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定/ACT	
324	未定	新体験 3 Dアクション	コナミ	未定/ACT	
325	未定	ときめきメモリアル 2 (仮)	コナミ	未定/SLG	
326	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　vol.2~彩のラブソング~	コナミ	未定/AVG	
327	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.3	コナミ	未定/AVG	
328	未定	ブリーディングスタッド 2 (仮)	コナミ	未定/SLG	
329	未定	ブロークンヘリックス	コナミ	未定/ACT	
330	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
331	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
332	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
333	未定	ミサの魔法物語	サミー	未定/SLG	
334	未定	いくぜ!ぶたゲー	シャングリ・ラ	¥6600予定/SLG	
335	未定	BUCKLE　UP!	シャングリ・ラ	¥6600予定/RCG	
336	未定	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定/S・RPG	
337	未定	オメガブースト	SCEI	未定/STG	
338	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定/PZG	
339	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定/TBL	
340	未定	装甲騎兵ボトムズ　前編(仮)	タカラ	未定/ACT	
341	未定	E-tude(仮)	拓洋興業	未定/???	
342	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定/ACT	
343	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
344	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
345	未定	true/real/fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800/RPG	
346	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット	未定/対戦ACT	
347	未定	鉄拳 3	ナムコ	未定/対戦ACT	
348	未定	マイクロマシーンズ	ナムコ	未定/RCG	194
349	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定/ACT	
350	未定	Jump　KID(仮)	NEW	未定/ACT	
351	未定	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン	¥6800/???	
352	未定	コマンド&コンカー　コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定/SLG	
353	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定/RPG	
354	未定	ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定/AVG	
355	未定	星で発見!!たまごっち	バンダイ	未定/SLG	
356	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800/STG	
357	未定	ウルトラマン　FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	未定/対戦ACT	
358	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
359	未定	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	BMGジャパン	¥5800/STG	
360	未定	悠久幻想曲 2	メディアワークス	未定/SLG	18

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別のものです。

児島玲子

加藤　あい

嘉門洋子（1997ビジュアルクイーン）

長谷川京子

小沢なつき

■スタッフ
監督:サトウトシキ「アタシはジュース」
企画原案:大野泰生／脚本:勝山茂雄
撮影:小山田勝治／照明:高田　賢
音楽:寺田創一・野見祐二「耳をすませば」
音響効果:丹　雄二／現像:東映化学工業（株）
撮影協力:オートテック
（株）東北サファリパーク エビスサーキット部
（株）エフエムサウンド千葉
（株）アペックス
（株）アブ・フラッグ

■キャスト
加藤 あい（椿 みはる役…story-1）
小沢なつき（佐山真弓役…story-2）
長谷川京子（吉川彩美役…story-3）
嘉門洋子（小早川麗香役…story-4）
児島玲子（神保由真…story-5）

主題歌「JUST YOU AND I」SHAROM SINGH

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

PACK IN SOFT
だれが最速か
勝負は、湾岸線でつけてやる。
湾岸トライアル
まるで一本の映画のように、プレイする。
シネマストーリー・ドライビングゲーム
“湾岸デッドヒート”シリーズ最新作が、
全てをモデルチェンジしてプレイステーションを疾駆する。
深夜未明、首都高“湾岸線”。タイヤが雄叫びをあげ、鋼鉄の心臓が高らかに鼓動を響かせる。
スピードに魅せられた男たちが、帰ってきた。
●200Km/hオーバーの攻めぎあいを、戦慄とともに再現したテクスチャー&ポリゴンレース画面。
●約1時間にもおよぶ実写ムービーを駆使した、5つのシナリオから選択できるストーリーモード。
●その他にも、2プレイヤー対戦・チューニング&レース・タイムアタックの各モードを搭載。
特に、ストーリーモードは、俊英 サトウ トシキ監督のもと完全に映画として制作され、
それぞれのシナリオを彩る5人のヒロインとのドラマが展開する。
トップスピードで飛び込むコーナーの先にあるものは、勝利の栄光か、それともクラッシュか。
来春1月、湾岸線に新たな最速伝説が刻まれる。
CD-ROM2枚組み 1998年1月発売予定 価格未定
© Victor Interactive Software Inc.
パック イン ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00～17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

電撃PlayStation Vol.57
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月31日発行(隔週金曜日発行)第3巻第21号通巻53号
発行人／染谷惠司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124575100497

©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24575-10／31